ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галёнкин
Максим Потапов
Александр Птица
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛИ
Кирилл Балалин
Янош Грищенко
Максим Капинус
Мурат Прокопов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Сергей Макаров
Владимир Марчук
Тарас Олейник
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Диана Балынская
Светлана Альперт
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Александр Рябов
Руслан Стасюк
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Евгений Медведев
Лариса Брусова
Людмила Демина
Ярослав Любавин
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Вера Терешкович
Надежда Бацкова
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Александр Исай
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 11 (71),
ноябрь 2004
Свидетельство
о регистрации КВ № 3923 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель –
ООО «Издательский Дом ITC»,
г. Киев, 2004 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.
Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции.
Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только
по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать –
ОТ «Блиц-принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Подписной индекс:
без компакт-диска – 23679,
с компакт-диском – 22615
в Каталоге изданий Украины

Тираж 32 000 экз.
Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
секретариат (044) 270-3891
редакция (044) 243-9233
отдел рекламы (044) 249-6357
(044) 270-3890
отдел
распространения (044) 585-0409
(044) 585-0401
Факс: (044) 270-3891
E-mail: info@itc.ua
Web-сервер: www.itcpublishing.com

«ЖЕЛЕЗНАЯ» ОСЕНЬ



Традиционно осенние номера нашего журнала содержат рекордное число материалов, посвященных различному аппаратному обеспечению, – всевозможные тестирования и обзорные статьи. Ничего удивительного в этом нет. Во-первых, к осеннему бизнес-сезону компании-производители всегда готовят шквал анонсов и новинок, а зачастую и полностью меняют свои продуктовые линейки. Во-вторых, под конец года у нас накапливается какое-то количество тем, по разным причинам не попавших на страницы журнала ранее, переносить которые в год следующий нецелесообразно. Ну и в-третьих, как хорошо знают наши постоянные читатели, декабрьский и январский номера «ДПК» содержат расширенный игровой раздел, что обусловлено традиционным предрождественским бумом на Западе, следовательно, в них рубрика ХардWare несколько уменьшается по объему.

Но такого наплыва продуктов, как в текущем номере «Домашнего ПК», мы и сами не ожидали. Около двух десятков акустических систем в тестировании колонок 5.1 и выше, более двадцати Web-камер в соответствующем тесте, порядка трех десятков процессоров, пять систем водяного охлаждения и разнообразные видеокарты, фотоаппараты, плееры и другие цифровые гэджеты в многочисленных обзорных материалах. Всего через нашу Тестовую лабораторию за минувший месяц прошло около сотни устройств. Для того чтобы разместить все их в далеко не безразмерном журнале, мы даже немного нарушили старательно выдерживаемый баланс трех основных разделов «Домашнего ПК», расширив рубрику ХардWare за счет материалов о ПО и Интернете. Но и это помогло лишь отчасти. Пришлось искать компромиссы и, например, исключить из тестирований все продукты, получившие по итогам испытаний низкие рейтинги. Так мы поступали и ранее, но в текущем номере из-за большого количества устройств это особенно заметно.

И потому на страницах нынешнего номера «Домашнего ПК», как и многих предыдущих, вы редко увидите трех- и двухзвездные рейтинги. Руководствуясь нашим, остающимся неизменным с момента создания журнала лозунгом: «Только избранное», мы всегда отсеиваем продукты сомнительного качества либо на стадии отбора, либо непосредственно в процессе тестирования, предлагая вам обзоры исключительно тех устройств, программ и игр, которые заслуживают внимания, не отвлекаясь на заведомо проигрышные варианты. Так же мы намерены поступать и в дальнейшем.

С наилучшими пожеланиями,
Олег Данилов

СОДЕРЖАНИЕ

№ 11 (71), ноябрь 2004

Новости

ХардWare

На первый взгляд

Тестовая лаборатория

СофтWare

F1

Интернет

Игротека





с. 20

Супертест процессоров: от $50 до $250

Модели процессоров, которые вообще имеет смысл рассматривать с точки зрения соотношения цены и производительности, стоят не больше $250. Все, что дороже, мы относим к престиж-классу: такие процессоры выбираются по принципу «чтобы было больше, чем у соседа».



с. 46

Вода и компьютер: системы водяного охлаждения

При разработке водяного охлаждения стояла задача борьбы с теплом и шумом одновременно: оверклокерам требовалось максимальное охлаждение при сравнительной тишине, ведь многовентиляторные монстры невероятно громкие. Тогда-то и вспомнили о замечательных свойствах воды как передатчика тепла.

с. 110

Rome: Total War

В природе существует совсем немного хороших стратегий, и лишь в некоторые из них можно играть годами. Civilization, Warcraft и Total War – святая троица сериалов, достойных траты такого объема личного времени.



с. 78

Service Pack 2: вынужденное благо

Нынешний сервисный пакет для Windows XP, пожалуй, самый неординарный за всю историю операционных систем семейства NT. Ни по масштабности доработок и нововведений, ни по длительности подготовки равных ему нет. Безо всякого пафоса его можно назвать долгожданным.

с. 38

Кунсткамеры: тестирование Web-камер

Эпидемия видеообщения настигла Интернет несколько лет назад, когда сначала Yahoo, а за ней и Microsoft включили соответствующие функции в свои продукты. В нашей стране Web-камеры только начинают завоевывать популярность, однако уже сейчас ими пользуется достаточно большое число украинцев.



СОДЕРЖАНИЕ диска ДПК-CD

ноябрь 2004

ПРОГРАММЫ:

ПОЛНЫЕ ВЕРСИИ

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

ОБНОВЛЕНИЯ И ДОПОЛНЕНИЯ

DirectX 9.0c

ИГРЫ:

ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ ВЕРСИИ

Scrapland

ПАТЧИ

Castle Strike 1.21 RUS

Laser Squad Nemesis 3.07 hotfix RUS

Unreal Tournament 2004 Editor's

Choice Bonus Pack

«Власть Закона – Паблиш 2»

«Князь Тьмы» (Sacred) 1.7 RUS

«Танк Т-72: Балканы в огне» 1.00

«Футбольный менеджер 2004» 1.20

ВИДЕО

Lada Racing Club

ДРАЙВЕРЫ:

ВИДЕОКАРТЫ

ATI Catalyst 4.10

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ

VIA Hyperion 4in1 4.53

NVidia Unified Driver 5.10/4.27

«Издательский Дом ITC», редакция журнала «Домашний ПК», составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании.

«Издательский Дом ITC» и редакция журнала «Домашний ПК» не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–производителей этого ПО.

Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.

«ДПК-CD, ноябрь 2004» является неотъемлемой составляющей журнала «Домашний ПК», № 11, 2004 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP.



ЧТО ОЗНАЧАЮТ ЗНАКИ «ВЫБОР РЕДАКЦИИ» И ЗВЕЗДЫ В НАШИХ РЕЙТИНГАХ

Знак «Выбор редакции: лучшая покупка»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей ценовой категории по параметру цена/качество или цена/производительность. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.

Знак «Выбор редакции: лучшее качество»
Победитель Супертеста – лучший продукт в своей категории по параметру качество, производительность или функциональность (соответствие потребностям целевой группы покупателей) без учета ценового фактора. Знак может получить только продукт, имеющий рейтинг 5 звезд.

Знак «Выбор редакции» в рубриках «Игротека» и «СофтWare»
Качественный продукт, который мы рекомендуем своим читателям. Игра, претендующая на приз «Игровой Оскар» в конце текущего года. Лучшая в своем классе программа.

★★★★★
Один из лучших продуктов в своей категории, лучшее качество по всем ключевым параметрам, отличная покупка.

★★★★★ (4)
Достойный внимания продукт, хорошо справляющийся со своими функциями, возможный кандидат на покупку.

★★★★★ (3)
Средний продукт по ключевым параметрам, со своими функциями справляется, но ничего выдающегося не демонстрирует.

★★★★★ (2)
Продукт, не удовлетворяющий нас своим качеством и/или другими параметрами.

★★★★★ (1)
Без комментариев.

Продукты тестируются в своих категориях и ценовых диапазонах. Количество звезд присуждается с учетом параметров цена/качество, цена/производительность или цена/функциональность. Рейтинг может пересматриваться – как снижаться при тестировании с новыми конкурентами, так и повышаться при переходе продукта в более низкую ценовую категорию.

*Материалы о программах вы можете прочесть на страницах, указанных рядом с их названием.

Публикации, в которых описаны находящиеся на диске программы, помечены знаком ⇨ СМОТРИ НА ДИСКЕ



Гигабайты gigabeat

Компания Toshiba анонсировала обновленную линейку цифровых аудиоплееров gigabeat, пополнившуюся моделями с индексом F.
Устройства, оснащаемые жесткими дисками объемом 10, 20 и 60 GB (последний винчестер – первый в мире с таким объемом в формфакторе 1,8 дюйма), снабжены ЖК-дисплеями с разрешением 320×240 точек. Плееры поддерживают форматы MP3, WMA и WAV и связываются с компьютером по интерфейсу USB 2.0. Встроенной ионолитиевой батареи должно хватать на 11 ч непрерывной работы.
Габариты самой емкой модели F60 – 63×19×106 мм при массе 170 г. Ориентировочная цена плеера – около $575.



Электростанция в рюкзаке

Речь пойдет не о переносных гидроэлектростанциях для туристов (хотя существуют и такие), а о более практичном «устройстве» для мобильных пользователей – рюкзаке с солнечными батареями от компании Voltaic System.
На внешней стороне вполне обычного на первый взгляд рюкзака Voltaic размещены панели солнечных батарей, представляющие собой источник питания мощностью 4 Вт. Внутри же находится ионолитиевый аккумулятор емкостью 2200 мАч, выходное напряжение которого может составлять 5, 6 и 7,2 В.
В комплект поставки рюкзака-электростанции входят 12 адаптеров – четыре для самых популярных моделей сотовых телефонов, семь универсальных и один автомобильный.
Стоимость этого портативного энергоисточника для американского рынка составляет около $230. Можно ли носить в рюкзаке что-то еще, кроме батарей, осталось неизвестным.

Мышь-ДУ

Мировой лидер в производстве компьютерных манипуляторов, компания Logitech, продолжает удивлять нас своими необычными устройствами. Последний ее продукт – MediaPlay Cordless Mouse – объединяет в себе функции обычной беспроводной мыши и пульта дистанционного управления медиацентром на базе ПК.
Дополнительные клавиши с подсветкой предназначены для управления воспроизведением – *Play, Pause, Forward, Back и Volume*. Колесико прокрутки у MediaPlay Cordless Mouse, выполненное по технологии Tilt Wheel Plus Zoom, имеет две степени свободы, что позволяет удобно перемещаться по разнообразным меню. Еще одна дополнительная кнопка *Media* запускает программу Logitech Media-Life, управляющую всем медиаконтентом на вашем ПК и предоставляющую доступ к online-службе Musicmatch.
К компьютеру мышь-ДУ подключается с помощью миниатюрного USB-модуля Mini-Reciever. Стоимость нового манипулятора в США составит около $50.





Третье поколение кибертерьеров

Компания Sony продолжает модернизировать свою замечательную робособаку AIBO. Третье поколение кибертерьеров модели ERS-7M2/W и ERS-7M2/B (белая и черная соответственно) используют усовершенствованное ПО – AIBO Entertainment Player (AEP) и AIBO MIND 2. С помощью этих утилит можно управлять роботом и программировать его с компьютера по беспроводному интерфейсу, записывать видео (с активацией по движению и звуку или непрерывно), воспроизводить цифровую музыку в формате WAV, MP3, WMA и т. д.
Функции AIBO EYES позволяют роботу отсылать электронную почту с прикрепленными к ней снимками. А планировщик AIBO Sheduler не даст владельцу забыть о важных событиях и задачах.
Обновленный AIBO лучше и быстрее воспринимает голосовые команды, двигается более естественно и хорошо ориентируется в темноте.
Цена комплекта робота и ПО установлена на уровне $2000.

Стильный монитор от BenQ



На фото не дамская сумочка, а стильный имиджевый монитор от компании BenQ. Как и положено в мире haute couture, BenQ анонсировала устройство на миланском показе мод.
В 17-дюймовом FP785 используются сразу несколько интересных дизайнерских решений – отделка динамиков красной тканью, скрытые кнопки настройки и подставка-трансформер, превращающаяся в ручку для переноски монитора или крепления его к стене. Толщина модели FP785 всего 3,5 см, в два раза меньше, чем у других мониторов этого класса. Кроме того, благодаря необычному расположению разъемов достигается дополнительная экономия места на столе. Яркость устройства 250 кд/м^2, контрастность 600:1, время отклика матрицы 25 мс. Имеются четыре предустановленных режима работы, возможен поворот панели на 180°.
Цена устройства в США объявлена на уровне $750.



Я, робот

Мечты или опасения (кому как), высказанные в знаменитых рассказах Азимова и в недавнем голливудском блокбастере на их основе, похоже, начинают сбываться. Компания Fujitsu представила на 22-й ежегодной конференции Японского общества робототехники служебного робота, созданного для выполнения рутинных задач в офисах и других публичных зданиях.

Данная модель, предназначенная для коммерческого использования (указания пути посетителям, управления лифтами, патрулирования помещений и т. д.), должна поступить в продажу летом 2005 г.

Робот высотой 1,3 м и массой 63 кг передвигается на колесах со скоростью 3 км/ч, имеет два манипулятора, способен синтезировать речь и самостоятельно находить путь в помещении, преодолевая небольшие препятствия. Андроидоподобная машина управляется Windows XP Embedded, оборудована восемью камерами, ультразвуковыми датчиками и сенсорами сближения. Имеет три микрофона, динамик, модуль WLAN (802.11b) и 10,5-дюймовый TFT-дисплей. Питание осуществляется никельметаллгидридными аккумуляторами, заряжаемыми индукционным (бесконтактным) методом.



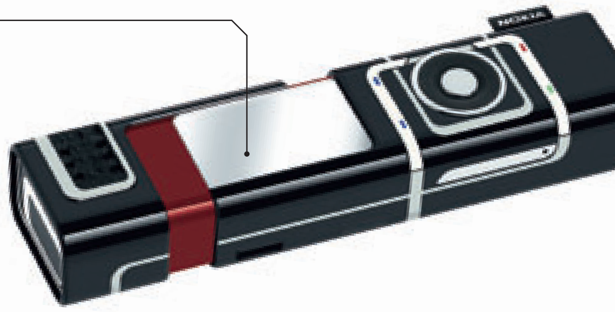
Пишите письма

Компания Logitech продолжает совершенствовать свою цифровую ручку io_2 Digital Writing System, созданную по технологии шведской фирмы Anoto.

Данное устройство позволяет вводить рукописный текст и картинки в ПК благодаря встроенному сканеру и специальной маркированной микроскопическими точками бумаге. Для пользователя процесс письма аналогичен обычному.

В новой версии электронного пера дизайн самой ручки и стыковочной USB-станции переработан, они стали заметно компактнее. Кроме того, расширен ассортимент блокнотов со специальной бумагой – появились варианты в формате 8,5×11 дюймов в альбомной и портретной ориентации и в виде небольшой дорожной книжки. Рекомендованная цена Logitech io_2 Digital Writing System составляет $200, блокнота – $4.

Ой! Что это?



Nokia славится необычным дизайном своих мобильных телефонов. Экспериментируя с размером мобилок, расположением и ориентацией клавиатуры, разработчики компании дошли до того, что вообще отказались от этого обязательного для средств связи элемента.

Да, на фотографии совсем не MP3-плеер или цифровой диктофон. Этот новый модный мобильный телефон Nokia 7280 – первая в мире бесклавиатурная модель. Компания позиционирует устройство как элемент гламурного стиля, подчеркивающий индивидуальность и модность своего владельца. Управление телефоном осуществляется только с помощью голосовых команд и всего нескольких кнопок. В дополнение к потрясающему внешнему виду аппарат оснащен FM-радио, VGA-камерой, модулем Bluetooth и многими другими характерными для имиджевых моделей элементами.

По предварительным сведениям, стоимость телефона будет установлена в районе $650.

Wow!!! 2004



На выставке «ЦифроМания:)» (*www.dmania.euroindex.ua*) впервые в Украине будет проведен рейтинг Wow!!! 2004, свидетельствующий о потребительских предпочтениях в отрасли информационных технологий среди торговых марок, представленных на стендах участников. Победители определятся в восьми номинациях: компания – отечественный производитель компьютерной техники для конечного потребителя; компьютерный магазин/торговая сеть; отечественный десктоп; отечественный ноутбук; зарубежный ноутбук; монитор; принтер; карманный ПК.

В качестве главного арбитра выступит непосредственно пользовательская аудитория, ведь итоги будут подведены на основе результатов голосования посетителей выставки «ЦифроМания:)». С ходом борьбы в этом своеобразном соревновании посетители и участники смогут ознакомиться во время трансляции в режиме реального времени на большом видеоэкране.

Компаниям, принявшим участие в рейтинге, будут доступны полные отчеты об опросе. Победителям вручат дипломы в номинациях, также они получат возможность использовать знак Wow!!! 2004 в своей маркетинговой деятельности в течение года.

Каждый проголосовавший посетитель имеет шанс стать обладателем подарков от организаторов выставки и специализированной прессы.

ЭКВАТОР ПРОГРАММЫ «Работай. Играй. Общайся»



Публикуется на правах рекламы

Вот уже четыре месяца по всей территории Украины проходит совместная акция компаний DataLux и Logitech под названием «Работай. Играй. Общайся». Начиная с июня этого года все покупатели продукции Logitech (в комплектации Retail) и устройств марки Labtec, заполнив в магазине анкету, становятся участниками розыгрыша. При этом шансы получить призы невероятно велики! Например, в первый месяц акции не нашлось ни одного покупателя, который остался бы без подарка!

Призы для участников акции подобраны самые разнообразные: горные велосипеды Giant, спортивные наборы – футболки, кепки и рюкзаки, а также подставки под компакт-диски, коврики для мышек и другие оригинальные подарки с символикой Logitech.

Традиционно осенью компания Logitech выпускает новую линейку продуктов. Благодаря активному участию в акции «Работай. Играй. Общайся» партнеров DataLux в этом году новые модели практически мгновенно появились на прилавках магазинов.

Несмотря на то что получить подарок можно, приобретя любой продукт Logitech или Labtec, покупатели все же отдают предпочтение беспроводным моделям. Как и все продукты этих торговых марок, они отличаются высоким качеством, надежностью и хорошей эргономикой. Наибольшей популярностью пользуются наборы «клавиатура + мышь», манипуляторы и акустические системы.

Несмотря на стоимость, сейчас очень популярны мыши Logitech MX1000 и беспроводные наборы Logitech Cordless Desktop серии LX. Хорошо зарекомендовавшие себя модели Logitech Cordless Desktop Express и diNovo Media Desktop оптические мыши серии Logitech Cordless Click!, наборы акустики Logitech Z3/Z640 и X220/X620 также остаются фаворитами продаж, будучи востребованными и покупаемыми. Вскоре ожидается обновление ряда акустики от Logitech моделями X-530 5.1, X-230 2.1, Z-2300 2.1.

По итогам первых трех розыгрышей более 300 покупателей получили различные призы от Logitech и DataLux. До окончания акции остается четыре месяца, а это значит, что еще полтысячи призов найдут своих новых обладателей!



Счастливым обладателем одного из горных велосипедов Giant стал Глеб Плотников из Чернигова: «Спасибо вам за велосипед, он очень классный. Если честно, то я даже не знал про акцию, когда пришел в магазин покупать долгожданную мышку. Меня попросили заполнить анкету, я и заполнил. А когда мне позвонили и сказали, что я выиграл велосипед, я был просто шокирован!»



Продавцы магазинов, участвующих в акции, отмечают очень большую вероятность для покупателя получить подарки и радуются за своих клиентов: «Все были приятно удивлены полученными призами. А Дмитрий Добрий узнал о своем выигрыше, находясь на отдыхе, и не мог поверить, что теперь является обладателем велосипеда Giant. Счастливый владелец одного из главных призов еще раз убедился, что отдает предпочтение действительно самой лучшей торговой марке. Для нас приятно то, что существует очень большая вероятность получить подарок. Удивительно, но 80% наших покупателей что-нибудь выиграли»

IDF FALL 2004: заглянуть в будущее

Алексей Гвозденко

Долгое время конференции Intel Developer Forum проводились в Сан-Хосе, столице Силиконовой Долины, однако с прошлой весны было принято решение перенести их в Сан-Франциско. Более того, на сей раз мероприятие «оккупировало» новенький, с иголочки выставочный центр Moscone South.



В «цифровом доме» компьютер может находиться и на кухне

Пусть это и прозвучит банально, но Сан-Франциско – город контрастов, причем очень ярких. К примеру, стоит вам отойти в неверном направлении на 100–200 метров от делового района с его небоскребами, включая знаменитый TransAmerica Pyramid, или от того же Moscone South, и вы можете оказаться в месте, где чувствовать себя будете, скажем так, не очень комфортно (и сразу даже не осознаешь, что всего в двух шагах проходит одно из самых «высокотехнологичных» в мире мероприятий). Но все равно этот город, на 100% американский и одновременно совершенно уникальный, имеет какую-то, как это модно сейчас говорить, притягательную ауру, и после его посещения нет-нет, да и возникает желание вновь побывать там. Но довольно лирики.



Штаб-квартира Intel: здание имени Роберта Нойса

Если попытаться охарактеризовать нынешний IDF в целом, то мероприятие получилось в некотором роде программным: Intel продемонстрировала, каким путем собирается идти в ближайшие годы.

Лейтмотивом здесь стал, наверное, грядущий переход сначала к двухъядерным, а затем – к многоядерным процессорным архитектурам. Осуществить его Intel собирается во всех сегментах, включая чипы для настольных компьютеров, ноутбуков и серверов. Кроме того, компания намерена дополнить свои процессоры рядом функций, которые сейчас реализуются программным обеспечением – защиты, виртуализации и т. п. (хотя это все-таки важнее для сферы бизнес-вычислений).

Как заявил президент Intel Пол Отеллини (Paul Otellini), уже в 2006 г. на базе двухъядерных чипов будут строиться около 40% настольных ПК, 85% серверов и 70% ноутбуков. Такие оптимистичные прогнозы он объясняет большой популярностью технологии Hyper-Threading.

Впрочем, ни для кого не секрет, что разработчики игрового ПО пока не очень широко используют возможности упомянутой технологии. Но, как заверил вице-президент и главный менеджер Intel Desktop Platforms Group Билл Сью (Bill Siu), сейчас компания ведет активную работу в данном направлении, стремясь стимулировать создателей игр к поддержке Hyper-Threading. Кроме того, по словам представителей Intel, она сейчас старается добиться от фирм, выпускающих игры, оптимизации своих продуктов в том числе и под чипсеты со встроенной графикой.



В главном офисе компании постоянно развернута экспозиция на тему «цифрового дома»

Большое внимание во время конференции уделялось уже достаточно давно продвигаемой Intel концепции «цифрового дома». На выставочной экспозиции IDF было представлено немало разнообразных Entertainment PC (рассматриваемых в качестве ключевого элемента упомянутой концепции), правда, пока преимущественно от азиатских производителей. Однако Билл Сью пообещал, что Intel будет всячески стимулировать крупных сборщиков, и, возможно, уже в предновогодний сезон на полках магазинов появятся Entertainment PC всемирно известных марок.

Но не будем забывать, что Entertainment PC отводится еще и роль домашнего аудио- и видеоцентра, поэтому актуальной является проблема доставки на него разнообразного развлекательного содержимого. И дело тут сейчас даже не в пропускной способности интернет-соединений, которые на сегодняшний день позволяют справляться с подобной задачей (особенно на Западе), а в

соблюдении авторских прав. Решить данную проблему призван новый защищенный протокол DTCP-IP, представляющий собой своеобразную надстройку над традиционным IP и предназначенный для работы с потоковым видео. В ходе конференции была проведена демонстрация работы DTCP-IP, а для скорейшего распространения этой технологии Intel запустила специальную программу лицензирования.

К слову, обладатели компьютеров на базе чипсетов, в которых поддерживается технология High Definition Audio (Intel 915 и 925X Express), теперь с полным правом могут считать себя еще и владельцами систем класса Dolby. На IDF было объявлено о соглашении между Intel и Dolby, позволяющем использовать логотипы последней на таких ПК (правда, еще одним обязательным требованием здесь является наличие процессора Pentium 4 с технологией HT).

Данный анонс служит весьма яркой иллюстрацией наблюдаемой в последние годы тенденции слияния нуля, т. е. в нем не применяются технологические решения, уже реализованные, например, в Serial ATA.

О том, какое внимание уделяет Intel концепции «цифрового дома», можно судить и по экспозиции, развернутой в штаб-квартире компании в Санта-Кларе, – возможность побывать в ней представилась нам по окончании конференции. Интересно, что экспозиция эта совмещена с комнатой совещаний и переговоров для высшего руководства корпорации.

Там же мы смогли посетить завод Intel D2, который сейчас используется преимущественно в качестве опытного производства (к примеру, здесь изготовляются новейшие образцы микросхем SRAM с уровнем детализации 65 нм). Данное предприятие было построено в 80-е гг., однако столь почтенный, по меркам IT-индустрии, возраст отнюдь не означает его несовременность: помещения спроектированы таким образом, чтобы периодически проводить полное обновление оборудования. Кроме того, здание завода устойчиво к зем-



Для демонстрации возможностей программного пакета Intel Audio Studio, входящего теперь в комплект поставки всех материнских плат Intel, была организована специальная студия

компьютерной техники и бытовой электроники (хотя в наши дни этот процесс можно считать уже практически завершившимся). Другим примером стало объявление о том, что Intel совместно с Hitachi Global Storage Technologies, Marvell Semiconductor, Seagate Technology и Toshiba America Information Systems создали консорциум по разработке нового интерфейса для устройств хранения данных, применяемых в бытовых электронных устройствах. Он получил название CE-ATA, предусматривает использование уменьшенного количества контактов и должен отличаться малым энергопотреблением и простотой внедрения. Что особенно важно: CE-ATA создается практически с летрясениям, которые в Калифорнии, увы, нередки, причем несильные толчки даже неспособны прервать сложный процесс изготовления чипов.

И еще одним пунктом программы стала экскурсия по музею Intel, где можно увидеть такие исторические для компании экспонаты, как исходный, занимающий всего страничку бизнес-план, написанный в 1968 г. одним из ее основателей Робертом Нойсом (чье имя носит здание штаб-квартиры), выпущенный в 1979 г. микропроцессор Intel 8088 и, естественно, построенный на его основе и представленный в 1981 г. «тот самый» первый персональный компьютер IBM Superstar.



LG Flatron L1915S

Цена – $550

Продукт предоставлен
представительством LG Electronics в Украине, тел. (044) 201-4350

Диагональ
19"

Разрешение
1280×1024

Время отклика
12 мс

Яркость
250 кд/м²

Контрастность
500:1

Углы обзора (горизонтальный/вертикальный)
160°/160°

Разъемы
1×VGA D-Sub

Перед нами новый рекордсмен – первый 19-дюймовый LCD-монитор, который достиг на украинском рынке ценовой отметки $550. На момент написания статьи стоимость основной массы моделей, встречающихся в «Hot Line», находилась в пределах $580–850. Разумеется, в такой ситуации особенно актуальным становится вопрос качества, но с этим, как оказалось, у LG Flatron L1915S все в порядке.

Еще недавно в 19-дюймовых LCD использовались IPS- либо MVA/PVA-матрицы, которые по ряду характеристик отличались от TN+Film, применяемых в большинстве 17-дюймовых дисплеев. В связи с этим у 19-дюймовых мониторов традиционно лучше цветопередача и углы обзора, но вместе с тем значительно хуже время отклика. Новинка от LG – одна из первых моделей, призванных исправить эту ситуацию. О минимальном времени отклика LG Flatron L1915S красноречиво свидетельствует наклейка «12 ms Ultra Fast Response Time». По нашему мнению, LG Flatron L1915S немного медленнее лучших 17-дюймовых LCD-мониторов, но при этом он обладает углами обзора и цветопередачей, которых не встретишь у более скоростных моделей. Это огромный плюс при работе с видео и фотоизображениями, ведь зона комфортного просмотра у этого экрана гораздо больше, чем у быстрых мониторов с малыми углами обзора.

В этом замечательном продукте нас немного смутил лишь тот факт, что он оснащен только аналоговым интерфейсом VGA D-Sub. Цифровой DVI позволил бы избежать многих проблем с настройкой, а также не заботиться о совместимости с видеокартами (большинство из качественных графических адаптеров снабжены соответствующим интерфейсом). Но опять же, за эту цену и при таком качестве жаловаться не приходится.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Самый доступный и при этом качественный 19-дюймовый LCD

ЗА	ПРОТИВ
Широкие углы обзора; отличная цветопередача	Отсутствует интерфейс DVI



Цена – $180

Предоставлен
«Евро Плюс»: тел. (044) 249-3741

Gigabyte GV-R96X128DU

В течение 2004 г. на страницах «Домашнего ПК» много внимания уделялось видеокартам среднего ценового диапазона, в частности, на базе ATI Radeon 9600XT. И хотя сегодня 9600XT уже теряет свою актуальность в роли видеокарты среднего уровня, мы не могли пройти мимо обновленной модели от Gigabyte, недавно добравшейся до нашего рынка. Ultra-версия (отличается буквой «U» в индексе) отличается, в первую очередь, впечатляющим кулером: массивная медная конструкция с двумя тепловыми трубками и медной пластиной для полноценного охлаждения памяти. Тактовая частота графического ядра повышена до 550 MHz, однако назвать данную видеокарту «выбором оверклокера» не удастся – чипы памяти со временем выборки 3,3 нс со слабым разгоном не позволят карте раскрыть потенциал.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Интересный продукт, но со слаборазгоняемой памятью

Sweex Ocean MP3 Player

Цена – $93

Предоставлен
«Агатис»: тел. (044) 537-3518



MP3-плееры давно стали привычным аксессуаром для приверженцев цифрового образа жизни. С точки зрения портативности наибольший интерес представляют устройства с flash-памятью, размеры которых позволяют носить плеер на шее. Одним из интересных вариантов среди «дизайнерских» моделей является Sweex Ocean MP3 Player. Он поставляется в стильной жестяной упаковке, с учетом высокого качества корпуса и оригинального оформления может рассматриваться как отличный «подарочный вариант». Технически эта модель также не разочарует: кроме возможности играть MP3 (объем памяти 128 MB), имеется диктофон, FM-радио и эквалайзер. Для эстетов предусмотрено несколько цветов подсветки дисплея. Не хватает только встроенного аккумулятора с зарядкой по USB – плеер питается от батарейки типа AAA.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Достойное предложение от Sweex



Olympus μ-mini Digital

Цена – $390

Продукт предоставлен представительством компании Olympus в Украине, www.olympus.ua



Матрица CCD, 1/2,5"
Млн. пикселов
Всего/эффективных 4,23/4,0
Максимальный размер кадра
2272×1704 пиксела
Объектив
Фокусное расстояние 5,8–11,6 мм
Zoom
Оптический/цифровой 2x/4x
Минимальная дистанция фокусировки
Обычный/макрорежим/супермакро 0,5/0,2/0,08 м
Светочувствительность матрицы (экв. ISO)
Авто (50–500), 50, 100, 200, 400
Баланс белого
Авто, солнечно, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы
LCD-монитор
1,8", 134 тыс. пикселов

Концепция внешнего вида μ-mini Digital была разработана отцом семейства μ, ведущим дизайнером Olympus Акинори Митсусе (Akinori Mitsuse). По его словам, дизайн в данном случае привносит активное творческое начало в процесс фотографирования. Камера должна создавать фотографу хорошее настроение, вдохновлять его на поиск новых форм самовыражения.

По сравнению с предыдущими версиями μ Digital в камере произошел ряд изменений. Начнем с того, что корпус аппарата стал, так сказать, частично металлическим: передняя и левая панели, а также часть верхней и нижней изготавливаются из цельного листа металла, все остальное – из пластмассы. Тем не менее корпус модели по-прежнему устойчив к неблагоприятным погодным условиям. Выпускается устройство в шести цветовых вариантах – серебристом, белом, черном, голубом, красном и оранжевом.

Очевидно, в угоду компактности камеру снабдили всего лишь 2-кратным объективом, чего зачастую оказывается недостаточно для получения удачного кадра. Очень порадовал тот факт, что в устройстве появилась возможность ручной установки светочувствительности матрицы.

Отражатель встроенной вспышки направлен под углом примерно 30° к передней панели, благодаря чему при съемке портретов можно активнее использовать свет от блица, отраженный от потолка, и к тому же эффекта «красных глаз» практически не наблюдается. Правда, снимать со вспышкой мы рекомендуем лишь на небольших расстояниях до объекта, в противном случае мощности ее импульса будет попросту недостаточно для освещения сцены.

Аппарат быстро готовится к работе и демонстрирует довольно высокий уровень качества изображений.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Стильная камера, подходящая для экстремальной съемки

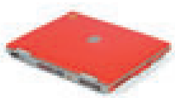
ЗА	ПРОТИВ
Брызгозащитный корпус; 13 сюжетных программ; высококонтрастный 1,8-дюймовый ЖК-монитор; малое энергопотребление; поддержка PictBridge	Нет подсветки автофокуса; частично металлический корпус; всего лишь 2-кратный зум-объектив



Acer Ferrari 3200

Цена – $2555

Ноутбук предоставлен ERC, тел. (044) 230-3474



Процессор
Mobile Athlon 64 2800+ (1,8 GHz)
Чипсет
VIA K8T800
Оперативная память
512 MB DDR SDRAM 333 MHz
Дисплей
15" SXGA, 1440×1050
Видеоадаптер
ATI Mobility Radeon 9700, 128 MB VRAM
Жесткий диск
80 GB (4200 об/мин)
Оптический привод
DVD-RW
Беспроводная связь
802.11b (Wi-Fi), Bluetooth, IrDA
Аккумулятор
Li-Ion, 4400 мА-ч, 14,8 В
Габариты и масса
330×272×31 мм, 3 кг

Какие могут возникать ассоциации с именем Ferrari? Скорость? Надежность? Совершенство? Комфорт? Неповторимый дизайн? Правильным ответом будет все вышеперечисленное. Плюс, конечно же, высокая стоимость.

Корпорация AMD, один из официальных спонсоров команды Ferrari в гонках класса «Формула 1», совместно с другим спонсором, компанией Acer, совсем недавно представили довольно оригинальную модель ноутбука. Его дизайн выполнен в строгом соответствии с легкоузнаваемым стилем Ferrari: ярко-красная лакированная поверхность легкосплавного корпуса, карбоновые вставки, изогнутая согласно точным эргономическим расчетам система управления (читай: ввода). Естественно, что и его внутренняя начинка также находится на высоком уровне: в представленной модели установлены современный 64-разрядный процессор Mobile Athlon 64 2800+ с рабочей частотой 1,8 GHz и видеоадаптер ATI Radeon Mobility 9700 с персональными 128 MB видеопамяти. Объемы оперативной памяти и жесткого диска составляют соответственно 512 MB и 80 GB. В ноутбуке имеются все необходимые средства для коммуникаций: модем 56K, гигабитный сетевой адаптер, беспроводные модули Wi-Fi и Bluetooth. Качество экрана на высоте; видимость – такая же четкая, как лента дороги сквозь лобовое стекло Ferrari.

С портативным компьютером поставляется оригинальная оптическая мышь «от Ferrari», замшевый мешок для транспортировки и тряпочка для ухода за корпусом.

В общем, потенциальных покупателей этого компьютера можно представить как болельщиков команды Ferrari – очень энергичных, неравнодушных к подкапотной начинке своего авто и не притормаживающих на жизненных поворотах.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Ноутбук с оригинальным дизайном Ferrari и производительной аппаратной начинкой

ЗА	ПРОТИВ
Яркая внешность; качественная сборка; отличный экран; широкие коммуникационные возможности	Ощутимый нагрев нижней части

Logitech Media Keyboard



ВЕРДИКТ ★★★★★

Облегченный проводной вариант клавиатуры из комплекта Logitech Desktop Cordless 501

ЗА	ПРОТИВ
Стильный вид; удобные функциональные клавиши	Упрощенный блок дополнительных мультимедийных клавиш

Logitech Media Keyboard внешне напоминает несколько упрощенную проводную версию комплекта Logitech Desktop Cordless 500 (черный аналог рассмотренной в прошлом номере 501-й модели). В первую очередь такая схожесть обусловлена запоминающимся дизайном функциональных клавиш. Они, похоже, становятся фирменным элементом дизайна от Logitech – обтекаемые блестящие «пуговки» можно заметить еще на нескольких новых моделях.

Точно так же узнаваем и общий дизайн корпуса клавиатуры, характеризуемый производителем как «ультраплоский профиль с нулевым наклоном». Сделано это в целях повышения эргономики – на такой клавиатуре кисти рук меньше устают во время работы, поскольку находятся в менее напряженном состоянии.

Как и в Desktop Cordless 501, у Media Keyboard последние четыре функциональные клавиши программируемые – на случай, если вам не хватает базового набора мультимедийных кнопок. И еще одна вещь перекочевала сюда из беспроводного комплекта – дизайн группы клавиш между основным и дополнительным цифровым блоком (увеличенный вдвое *Delete*, вынесенный в верхний ряд *Insert* и полная мешанина всех остальных). Поначалу это довольно сильно смущает, но потом понимаешь, что такое расположение даже более логично, чем традиционное.

А вот мультимедийная часть у Media Keyboard выглядит намного скромнее – всего три клавиши в группе iNav плюс полное отсутствие кнопок для запуска отдельных приложений (утилиты для записи дисков, нескольких медиаплееров и т. д.). Похоже, что программируемыми F9–F12 придется все-таки воспользоваться.

В общем, Media Keyboard, вопреки своему названию, больше подходит для офисной работы, чем для использования в составе мультимедийного ПК.

Цена – $31

Продукт предоставлен
DataLux,
тел. (044) 249-6303



Количество клавиш
104

Количество дополнительных клавиш
17

Интерфейс
PS/2





Samsung SGH-X120

Цена – $200

Продукт предоставлен
представительством Samsung,
тел. 8-800-502-0000

Стандарт
GSM 900/1800, GPRS Class 10

Габариты и масса
108×45×16 мм, 76 г

Основной экран
OLED, 128×128 точек, 65 536 цветов

Дополнительный экран
OLED, двухстрочный, 256 цветов

Коммуникации
USB, IrDA

Работа с сообщениями
SMS, MMS

В отличие от других моноблоков серии X, данная модель является прямым наследником популярной C100, что особенно заметно по общей с ней структуре меню и принципам управления. В последних, однако, появился ряд (не скроем – давно ожидаемых) усовершенствований.

В телефоне впервые в мире используется 65000-цветный OLED-экран – с резкой цветовой гаммой сверхконтрастная матрица, которая заметно выделяется среди дисплеев других аппаратов среднего класса. С учетом этого перерисовано меню X120: теперь в нем большинство служебных экранов – инверсные, и яркий текст на глубоком черном фоне не только легко читается, но и привлекает внимание окружающих. Появилось и новое представление меню – карусельное, а встроенная в джойстик клавиша наконец-то назначена для подтверждения команды. В телефоне есть все служебные и развлекательные функции, необходимые обычному пользователю.

Но главное, чем очаровывает новая модель, – это своей не слишком броской, но изысканной красотой. Дизайн у нее получился очень утонченным как в переносном, так и в прямом смысле этого слова: X120 – один из самых тонких GSM-телефонов.

В общем, нет никаких сомнений, что перед нами – очередной хит. Классические формы сочетаются с передовыми техническими новациями, удобство использования – с богатой и разумной функциональностью, а немного завышенная цена со временем снизится.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный телефон среднего класса – компактный, легкий, очень привлекательный внешне, имеющий передовой 65000-цветный OLED-экран и рационально оснащенный

ЗА
Дизайн; качественные материалы и отделка; компактность; основной и вспомогательный OLED-экраны; разумная функциональность

ПРОТИВ
Небольшой объем памяти; достаточно высокая цена

Sony Cyber-shot DSC-F88

Цена – $520

Продукт предоставлен
«Юг-Контракт», www.foto.ua

Матрица
CCD, 1/2,4"

Млн. пикселов
Всего/эффективных 5,25/5,09

Максимальный размер кадра
2592×1944 пиксела

Объектив
Фокусное расстояние 6,7–20,1 мм

Zoom
Оптический 3x

Минимальная дистанция фокусировки
Обычный/макрорежим 0,5/0,08 м

Светочувствительность матрицы (экв. ISO)
Авто, 100, 200, 400

Баланс белого
Авто, солнечно, облачно, лампы накаливания, флуоресцентные лампы

LCD-монитор
1,8", 134 тыс. пикселов

Выпустив модель Cyber-shot DSC-F88, компания Sony еще раз подтвердила популярность своего оригинального имиджевого дизайна. Напомним, что «первенцем» стала модель DSC-F1, появившаяся в 1996 г., продолжила традицию камера DSC-F77 (сентябрь 2002 г.), и вот – очередная новинка!

Как и ее предшественницы, DSC-F88 имеет компактные габариты и вращающийся модуль, оснащенный вспышкой и вариообъективом от Carl Zeiss. Причем устройство обладает горизонтальной системой линз, расположенной так, что трехкратное оптическое масштабирование осуществляется внутри корпуса. Интересно, что несмотря на миниатюрные размеры, Sony удалось включить в аппарат оптический видоискатель – сравнительно редкий случай для компакт-камеры.

Поначалу кажется, что элементы управления размещены несколько неудобно, однако поработав с камерой всего пару минут, проникаешься уважением к действительно продуманной эргономике, благодаря чему забываешь, что держишь в руках сложный инструмент – кадры получаются сами собой, а настройка необходимой экспозиции не составляет труда. Наравне со стандартными сюжетами камера позволяет вручную устанавливать экспопару и другие важные для съемки параметры.

Качество снимков также произвело приятное впечатление. Конечно, присутствует цифровой шум и не совсем четкая картинка. Тем не менее камеру можно смело рекомендовать всем, кто ищет классный имиджевый аппарат с широкими возможностями.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеальная имиджевая камера для стильных мира сего

ЗА
Великолепный дизайн; простота и удобство пользования; широкие функциональные возможности

ПРОТИВ
Небольшой цифровой шум и нечеткость картинки



SONY

Відзначені золотою нагородою IF design 2004 - LCD дисплеї HS Premium - порадують прихильників домашнього відео і цифрового фото, комп'ютерних ігор та Інтернету підвищеною яскравістю і відмінною контрастністю зображення при високій точності передачі кольору - усе це завдяки новій X-black технології від Sony. А точне керування яскравістю дозволить скоротити енергоспоживання та подовжити термін служби дисплеїв.

design award winner 2004 GOLD

Київ: Валтек (044) 229-3335, **Діавест** (044) 455-6655, **ДКТ** (044) 230-6900, **Еверест** (044) 464-7777, **Ікс-Комп** (044) 295-4385, **Інкософт-Телекомунікація** (044) 228-4763, **Компас** (044) 531-9730, **Комп'ютерні системи ДВ** (044) 251-2115, **КПІ Сервіс** (044) 248-9556, **МДМ** (044) 464-7777, **МУК** (044) 460-5171, **Нафком** 241-9530; **Навігатор** (044) 241-9494, **Н-Тема** (044) 205-4944, **ТД Укртехпостач** (044) 206-6214, **Тест 98** (044) 490-7016, **Юнітрейд** (044) 461-8888, 8-800-5077070, **Brain** (044) 239-2588, **SamTrade** (044) 578-2036, **UCL** (044) 467-5680, **XComp** (044) 294-6357, **Вінниця: Гайтер** (0432) 55-4040, **Дніпропетровськ: КСІ** (0567) 77-9951/54, **Донецьк: AMI** (062) 385-4889, **Спарк** (0622) 555-213, **ФІТО** (062) 381-3205, **Запоріжжя: Фотоком** (0612) 124-904, **Івано-Франківськ: БМС Захід** (0342) 77-6165, **Луганськ: Протон** (0642) 610-999, **Львів: Нео-сервіс** (0322) 40-3121, **ТЕХНІКА ДЛЯ БІЗНЕСУ** (0322) 97-02-59, **Brain** 40-34-64, **Миколаїв: Інвар** (0512) 555-445/441, **Одеса: Мікродата** (048) 728-7311, **ТіД** (048) 224-8911, **Суми: БМС-Лайн** (0542) 21-1255, **Харків: МКС** (0577) 14-1425, **Спецвузавтоматика** (0572) 191-505, 121-717, **Юніком** (0572) 282-280, **Черкаси: WED** (0472) 360-842

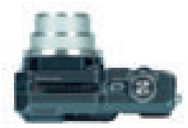
You make it a Sony



Casio Exilim EX-P700

Цена – 4297 грн

Продукт предоставлен
«Юг-Контракт», www.foto.ua



Матрица CCD, 1/1,8"

Млн. пикселов
Всего/эффективных
7,4/7,1

Максимальный размер кадра
3072×2304 пиксела

Фокусное расстояние объектива
7,1–28,4 мм

Zoom
Оптический/цифровой
4x/4x

Минимальная дистанция фокусировки
Обычный режим/
макрорежим 0,4/0,1 м

Светочувствительность матрицы (экв. ISO)
Авто, 80, 160, 320, 640

Баланс белого
Авто, ясно, облачно, тень, лампы накаливания, флуоресцентные лампы (2 типа), вспышка, ручной

LCD-монитор
2,0", 115 тыс. пикселов

Февраль 2004 года ознаменовался для компании Casio выходом модели Exilim EX-P600, отмеченной в дальнейшем престижной наградой EISA в номинации «Лучшая компактная цифровая фотокамера 2004–2005 гг.». И вот, спустя полгода, разработчики решили попробовать несколько модернизировать свой хит, выпустив ему на смену устройство Exilim EX-P700.

Сразу отметим, что различий совсем немного, но они есть. Первое, что бросается в глаза, – это металлический корпус графитового оттенка. В сочетании с серебристым объективом и вставками этого же цвета камера смотрится просто великолепно.

Второе и, пожалуй, самое основное отличие от предшественницы – увеличение разрешения матрицы. Теперь модель имеет 7 мегапикселов и позволяет делать снимки размером 3072×2304 точки. Хотя физический размер светочувствительного сенсора остался прежним (как и оптическая система), что вызывало некоторые опасения по поводу качества получаемых снимков. Однако, просмотрев тестовые экземпляры, можно сказать, что хуже аппарат не стал. Конечно, на наш взгляд, не хватает «честного» разрешения 7 Mp и четкости по умолчанию (что исправляется добавлением резкости в настройках меню), да и хроматизм присутствует, но по сравнению с другими достоинствами это почти незаметно.

Кроме того, в EX-P700 изменились параметры светочувствительности: 80, 160, 320, 640 в отличие от 100, 200, 400 в предыдущей модели.

В целом же устройство показало себя не хуже EX-P600, а значит, в нем сочетаются великолепная функциональность и удобство с качеством получаемых снимков.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный выбор для любого фотографа

ЗА	ПРОТИВ
Приятный дизайн; простота использования; многофункциональность; высокая скорость работы	Недостаточно резкая картинка; хроматизм



Siemens SK65

Цена – $500

Продукт предоставлен
представительством Siemens, www.siemens-mobile.com

Стандарт
GSM 900/800/1900 MHz; GPRS Class 10

Габариты и масса
120×47×22 мм, 144 г

Основной дисплей
TFT, 132×176 точек, 65 536 цветов

Коммуникации
USB, IrDA, Bluetooth

Работа с сообщениями
SMS, EMS, MMS, e-mail, поддержка Blackberry, Push-to-Talk

Встроенная память
64 MB

Siemens SK65 – серьезный бизнес-телефон для делового человека, а Siemens, как известно, знает толк в подобных вещах. Это довольно крупная и массивная модель из отличного пластика, с качественной отделкой, в строгих тонах и в безупречном стиле – даже программный интерфейс вписывается в облик аппарата. Геометрическое решение корпуса изысканно-утонченное, так что SK65 не кажется громоздким.

Алфавитная клавиатура произвела настоящий фурор. Вообще-то телефон предназначен не для тинейджеров – фанатов SMS, как может показаться поначалу, а для серьезных людей, которые хотят эффективно и комфортно работать с электронной почтой, адресной книгой и напоминаниями. Причем на практике ввод действительно значительно облегчается.

Оснащение SK65 включает все знакомые по бизнес-телефонам Siemens апплеты и технологии. Это, пожалуй, лучший на сегодня аппарат (не считая смартфонов) для работы с персональной информацией. В нем есть Bluetooth-адаптер, но нет встроенной камеры и поддержки сменных карт памяти.

В SK65 снова есть то, что появилось, но потом было утрачено в серии SL, – имидж дорогого телефона для практичного и преуспевающего пользователя. Необходимость MP3-плеера в SL45 для людей, которые разъезжают в собственных автомобилях с качественной акустикой, в свое время доказать было довольно сложно. Теперь такая же роль, как нам кажется, уготована SK65 и его клавиатуре – последняя является не столько аксессуаром первой необходимости, сколько полезным дополнением, подтверждающим высокий класс и практическую ценность устройства.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Великолепный телефон для серьезного делового человека

ЗА	ПРОТИВ
Качественные материалы и отделка; алфавитная клавиатура; отличный экран; Bluetooth; набор функций, мощный звонок и вибросигнал	Перевес верхней части телефона при работе с клавиатурой; не всегда корректная работа с MIDI



Galaxy Glacier 6800

Цена – $350

Продукт предоставлен
«1-Инком»:
тел. (044) 248-9774



Графическое ядро
NVidia GeForce 6800 (NV40), 12 конвейеров

Видеопамять
128 MB DDR, 256 бит, BGA 2,2 нс

Стандартные частоты (чип/память)
325/700 MHz

Возможный разгон
410/846 MHz

Интерфейс
AGP 8X

Разъемы
1×D-Sub, 1×DVI-I, 1×TV-out

На нашем рынке все чаще встречаются продукты компаний, с которыми еще недавно мы не были знакомы. Одна из них – Galaxy, производитель видеокарт, активно приобретающий популярность в этом году. Кроме привычных моделей, выполненных по референсному дизайну, он имеет в своем арсенале несколько оригинальных моделей с уникальными особенностями.

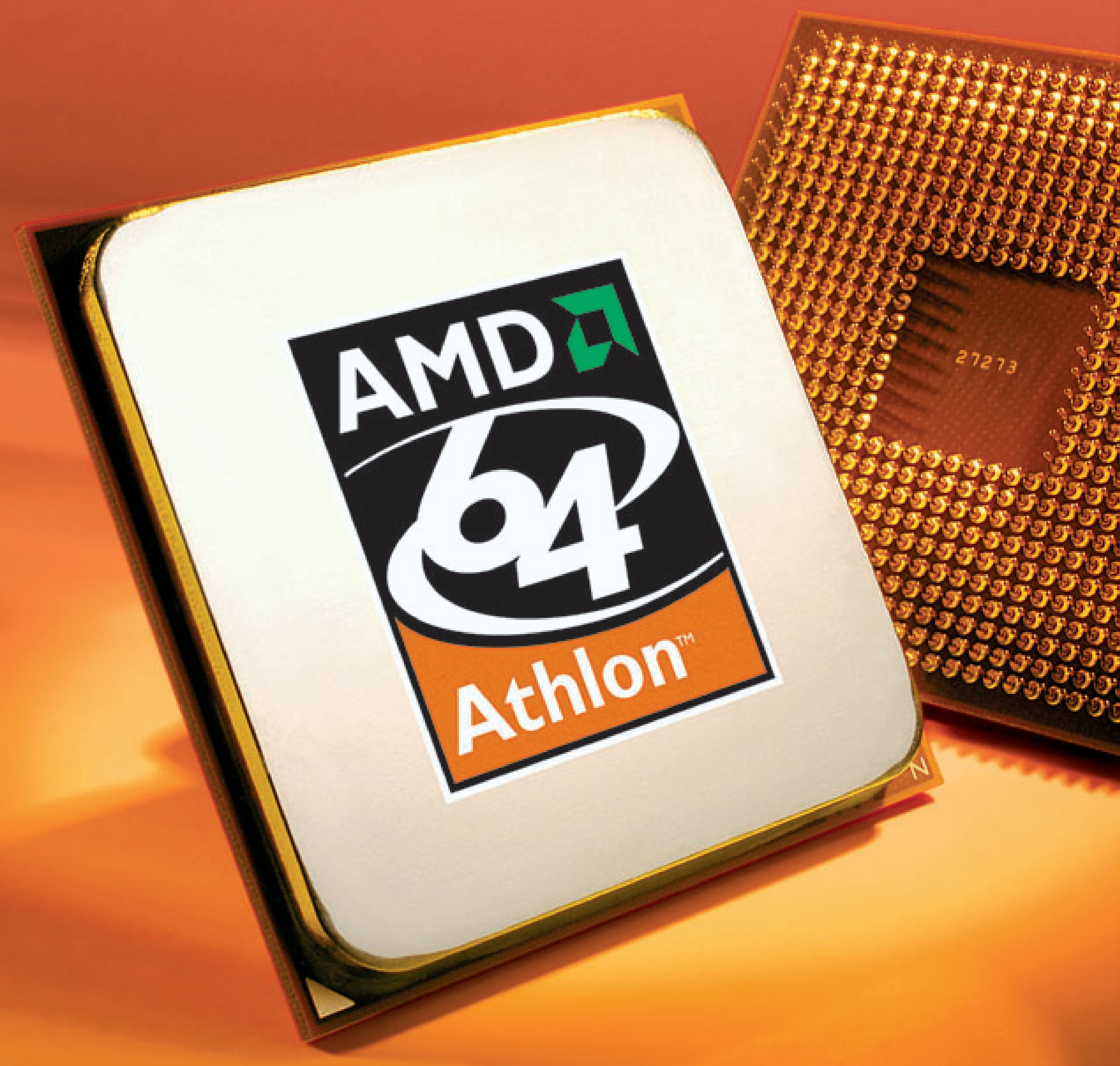
Galaxy Glacier 6800 стала первой доступной в Украине видеокартой на базе новых чипов NVidia, оснащенной системой охлаждения Arctic Cooling. Разработанный одноименной швейцарской компанией кулер VGA Silencer известен по видеокартам серий HIS IceQ и Sapphire Toxic. Массивная двухслотовая конструкция с «выхлопом» горячего воздуха за пределы корпуса прекрасно (и почти бесшумно!) справляется с охлаждением любого современного акселератора. И неудивительно, что кроме привычной версии для карт Radeon производитель подготовил VGA Silencer под видеокарты GeForce – стандартная конструкция с роторным вентилятором не может похвастаться высокой эффективностью или же бесшумностью.

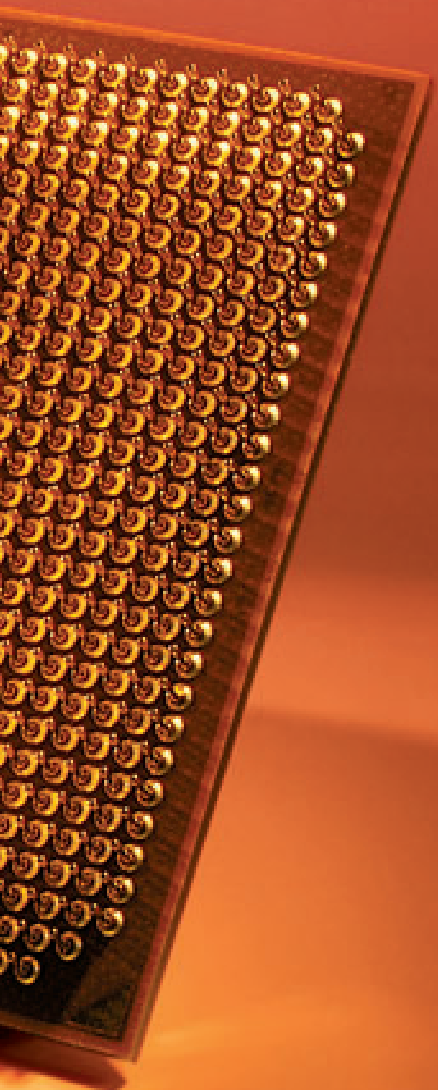
Вторая необычная деталь Galaxy Glacier 6800 – это память со временем выборки 2,2 нс вместо традиционных для GeForce 6800 чипов 2,8 нс. Во всем остальном видеокарта от Galaxy не отличается от конкурентов, имея традиционные тактовые частоты 325/700 MHz и память DDR объемом 128 MB. Вместе с тем использование VGA Silencer обеспечивает не только тишину, но и более высокий потенциал разгона. Наш экземпляр абсолютно стабильно работал на частоте графического ядра 410 MHz, что выше среднего уровня для подобных продуктов.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Тихая и производительная видеокарта с разумной ценой

ЗА	ПРОТИВ
Усиленное охлаждение; быстрые чипы памяти; высокий потенциал разгона	Скромная комплектация


AMD
64
Athlon™
27273



СУПЕРТЕСТ ПРОЦЕССОРОВ: ОТ $50 ДО $250

Максим Потапов,
Мурат Прокопов

Не за горами 2005 год, и, судя по всему, именно он станет по-настоящему новым для рынка микропроцессоров. Основной продукт уходящего года – 0,13-микронный Pentium 4 Northwood будет окончательно вытеснен 0,09-микронным Prescott, и «формат» LGA775 получит более широкое распространение, чем Socket 478. AMD будет активнее продвигать Athlon 64 с разъемом Socket 939 в высокопроизводительном сегменте рынка, а Sempron – в бюджетном. Но на данный момент мы находимся как раз в середине переходного периода, и именно этим обусловлен наш несколько консервативный подход к выбору участников тестирования.

Модели процессоров, которые вообще имеет смысл рассматривать с точки зрения соотношения цены и производительности, стоят не более $250. Все, что дороже, мы относим к престиж-классу: такие модели выбираются по принципу «чтобы было больше, чем у соседа». Или же они приобретаются для специфических нужд энтузиастами и профессионалами, готовыми заплатить любые деньги за дополнительный fps или сэкономленные секунды. Ограничившись $250, мы и так охватываем широчайший диапазон: опытные пользователи, пережившие не одну модернизацию, знают, что наиболее выгодные модели процессоров встречаются в категории до $100. Проверить данное правило можно и в этот раз, проведя несложную арифметическую операцию (разделить цену на fps) с данными DOOM 3, представленными в конце статьи. Только продукты до $100 оказались способными предложить fps значительно дешевле $2 (учитывая специфику нашего теста). Уже в следующей группе – от $115 до $140 – результаты варьируются от $2 до $2,3 (за исключением Celeron 2,80 GHz) и так далее по нарастающей (свыше $185 цена fps может достигать $2,8–3).

С другой стороны, тот же жизненный опыт подсказывает, что высокопроизводительные модели крайне неохотно перемещаются в категорию до $100, и поэтому требовательному пользователю все-таки приходится идти на компромисс, покупая продукт из более дорогой группы. Утешает лишь тот факт, что цены не стоят на месте, так что звание «лучшей покупки» уже завтра может получить процессор, который нам не по карману сегодня. Поэтому мы отобразили в диаграммах не «стоимость fps» для каждого процессора, а его производительность – данный показатель останется неизменным и позволит принять взвешенное решение о покупке и сейчас, и в будущем.

Pentium 4

Выбор оптимальной модели Pentium 4 сегодня – задача довольно сложная, ведь необходимо учитывать не только тактовую частоту, но также размер L2-кэша и даже тип разъема.

С тактовой частотой вроде бы все понятно: чем она выше, тем процессор быстрее и, соответственно, дороже. Но вот L2-кэш спутывает все карты – за одни и те же деньги доступны модели с одинаковой тактовой частотой, но различной производительностью. И если раньше безотказно работал принцип «чем больше L2-кэш, тем лучше», то теперь все не так просто. Pentium 4 с 0,09-микронным ядром Prescott отличается от своего предшественника с 0,13-микронным ядром Northwood не только увеличенным вдвое кэшем, но и удлиненным вычислительным конвейером. В связи с этим в большинстве случаев Prescott оказывается медленнее Northwood той же тактовой частоты. Разве что в DOOM 3 наблюдается другая картина – Prescott уверенно опережает Northwood. Если учесть, что на технологической базе DOOM 3 будет создан еще не один игровой блокбастер, выбор Prescott может оказаться вполне оправданным.

Наконец, самый сложный вопрос – выбор процессорного разъема. Как мы рассказывали в статье «Новая платформа Intel: ПК будущего – сегодня» («Домашний ПК», № 8–9, 2004), LGA775 пришел с целой «обвязкой» новых технологий, в первую очередь PCI Express, DDR2 и Native Command Queuing. Все это, разумеется, не дается бесплатно, и поэтому выбор революционной платформы от Intel будет обусловлен потребностью пользователя в данных технологиях. Что же касается производительности, сколько-нибудь существенного прироста в большинстве домашних приложений новейшая платформа не дает, и мы увидим его скорее всего в следующем году с внедрением памяти DDR2-667 и появлением процессоров с FSB 1066 MHz и соответствующих чипсетов.

Для тех, кто в настоящий момент подбирает компоненты исходя исключительно из цены и производительности, более привлекательными пока что остаются материнские платы под Socket 478 на базе Intel i865PE. И пусть в следующем году ситуация изменится в пользу видеокарт PCI Express, памяти DDR2, материнских плат и процессоров под LGA775, а также SATA-винчестеров с поддержкой NCQ, мы все же предпочтем еще какое-то время «посидеть» на старой доброй платформе.

Между прочим, на рынке встречаются и «переходные» продукты – недорогие материнские платы на «старых» чипсетах, но с новым процессорным разъемом (а бывает и наоборот). Однако столь экзотические решения можно рассматривать лишь как средство от «головной боли», связанной с поиском процессоров под Socket 478 через год или два, когда придет пора модернизировать систему. Впрочем, к тому времени вряд ли кто-то захочет оставаться со старой материнской платой, не имеющей поддержки вышеперечисленных технологий.

Теперь подробнее о результатах тестирования. Преимущество в сравнении с Celeron очевидно – сказывается более емкий кэш и более высокая частота шины FSB, так что лучше купить любую из представленных в данном тесте моделей Pentium 4, чем один из старших Celeron D. Что же касается конкурентной платформы AMD64, здесь Pentium 4 приходится туго в игровых приложениях, чувствительных к быстродействию подсистемы памяти. В то же время Pentium 4 на рынке более доступен, и потому у среднестатистического пользователя выше шансы получить машину на Pentium 4, чем на Athlon 64. Кроме того, модели с тактовой частотой 3 GHz уже стоят дешевле $200 и, предлагая достаточно высокую производительность, могут еще и стать предметом гордости. Благо, несмотря на все старания AMD (а теперь уже и Intel), в нас все еще крепко сидит пристрастие к гигагерцам как некоему мерилу вычислительной мощности. К тому же Pentium 4 с технологией Hyper-Threading «воспринимается» современным программным обеспечением как два логических процессора. И здесь покупатель получает не только моральное удовлетворение от мысли «заплатил за один процессор, получил второй бесплатно», но и дополнительную эффективность. Наконец, не играми едиными жив домашний пользователь, и во многих мультимедийных и профессиональных приложениях, оптимизированных под архитектуру Intel, Pentium 4 оказывается быстрее конкурентов.

Что же касается разгонного потенциала, нынешняя линейка Pentium 4 с тактовой частотой от 2,4 GHz имеет сравнительно небольшой запас прочности – до 30%. То есть с определенной долей везения процессор Pentium 4 2,40 GHz можно превратить в Pentium 4 3 GHz или более производительную модель, но здесь потребуется материнская плата, способная «выдержать» 250 MHz (или выше) для FSB. Звания «легенды оверклокинга» ни один из современных Pentium 4 удостоен не будет, для этого потребовался бы 50%-ный запас по частоте, как это было с Celeron 300A MHz или в современной истории – с Pentium 4 1,80A GHz.



Celeron D

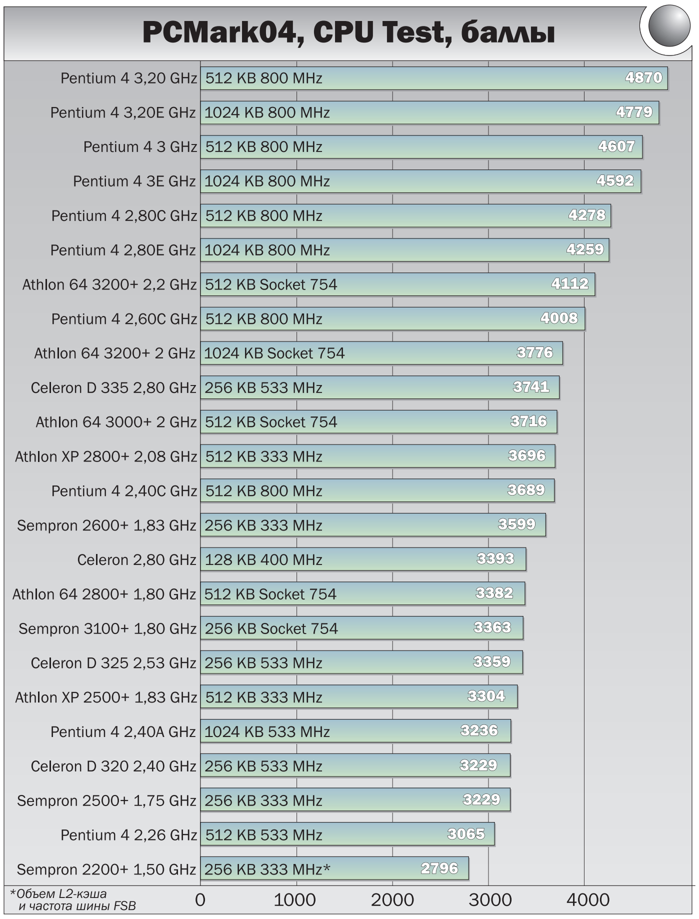
Celeron – оптимальный выбор для тех, кто нацелен на платформу Intel, но хочет отложить приобретение дорогого Pentium 4 до лучших времен. Главный совет по поводу выбора конкретной модели в таком случае – брать нужно не просто Celeron, а Celeron D. Разница в производительности между ними более чем существенная (как видно из сравнения Celeron 2,80 GHz и Celeron D 335 в DOOM 3), а вот в цене – нет, если говорить об устройствах с одинаковой тактовой частотой. Секрет успеха Celeron D заключается в увеличенном объеме L2-кэша и более высокой частоте шины FSB. Обе эти

особенности самым положительным образом влияют на скорость работы подсистемы памяти, к чему предельно чувствителен DOOM 3 и многие другие игровые движки, а также мультимедийные приложения. И лишь в редких случаях более короткий вычислительный конвейер позволяет «старому» Celeron выиграть, как это видно из результатов 3DMark05.

Если преимущество нового Celeron D над своим предшественником очевидно, то отличия между версиями Celeron D с различной тактовой частотой не так уж принципиальны. Как это было и раньше, простое повышение тактовой частоты не особо помогает данному процессору и лишь бьет по карману пользователя. Покупать Celeron D дороже $80 нецелесообразно и лучше попытать счастья с разгоном какой-нибудь из младших моделей: есть основания надеяться, что до 2,80 GHz «вытянуть» их можно будет без проблем. Причем от материнской платы в данном случае потребуется лишь умение держать фиксированную частоту PCI и AGP, а за остальное переживать не нужно: от 533 до 800 MHz FSB путь не близкий, равно как и от 333 до 400 MHz для памяти (то есть все останется в пределах нормы).

Несмотря на то что Celeron «подрос» во всех отношениях, его производительность все же оставляет желать лучшего. Даже старшая (на текущий момент) 335-я модель с тактовой частотой 2,80 GHz проигрывает в DOOM 3 младшим Pentium 4, представленным в данном тесте. Это объясняется тем, что в сравнении с Celeron D процессор Pentium 4 2,26 GHz имеет более короткий конвейер и удвоенный объем L2-кэша, а у Pentium 4 2,40A GHz конвейер той же длины, но уже вчетверо больший кэш. Причем по цене что первый, что второй недалеко ушли от 335-й модели Celeron D. Таким образом, если средства позволяют взять верхнюю модель Celeron, то лучше уж доплатить еще немного и приобрести Pentium 4 с тактовой частотой от 2,26 GHz.

Если же сравнивать Celeron D с предложениями AMD в этой ценовой категории, он вполне способен составить конкуренцию линейке Sempron, но только той ее части, которая предназначена для Socket A. До Athlon XP с 512-килобайтовым кэшем и уж тем более до Sempron под Socket 754 он не дотягивает. С другой стороны, если брать компьютер с прицелом на модернизацию, перспективы у системы на базе Celeron D все же получше.



Athlon 64

С появлением платформы Socket 939 у нас зародилась надежда, что мы наконец-то получим единую платформу как для бюджетных процессоров AMD, так и для высокоуровневых. Но эта надежда не оправдалась, по крайней мере в 2004 г. Процессоры под Socket 939 и соответствующие материнские платы пока что не слишком широко распространены на нашем рынке, да и стоят они дороговато. Нам удалось получить лишь модель Athlon 64 3500+, но она не попала в тест по ценовому цензу (о ее производительности будет сказано ниже). Информации о процессорах Sempron под Socket 939 пока что нет никакой, таким образом, на ближайший год мы скорее всего останемся с Socket 754 в качестве основной платформы для новых процессоров AMD. Нельзя сказать, что мы теряем чересчур много в плане производительности: двухканальный доступ к памяти, которым характеризуются модели Athlon 64 под Socket 939, хотя и дает прирост в быстродействии, но не слишком большой – порядка 10–15%. Так, в DOOM 3 Athlon 64 3500+ показал 96 fps, в 3DMark05 – 4417 баллов, в PCMark04 – 4136 баллов. Эти результаты можно сравнить с полученными моделью Athlon 3200+ под Socket 754 при той же тактовой частоте и аналогичном объеме L2-кэша.

Разочаровывает другое: мы теряем свободу в том, как именно сможем модернизировать систему в будущем – в Socket 754 не вставишь процессор с двухканальным доступом к памяти, и уж тем более мы не увидим двухъядерные процессоры для данной платформы, в то время как для Socket 939 они вполне могут появиться. Но довольно о грустном: даже нынешние версии Athlon 64 под Socket 754 показывают великолепную производительность, которая прежде всего ощущается в игровых приложениях. Интегрированный контроллер памяти дает в данном случае огромное преимущество: если для повышения быстродействия Pentium 4 требуется наращивать пропускную способность шины FSB, то в случае с Athlon 64 это узкое место попросту упразднено, и процессор «общается» с модулями памяти напрямую.

Athlon 64 не может похвастаться высокой тактовой частотой и поддержкой «виртуальной двухпроцессорности», как Pentium 4 с Hyper-Threading, но и у него есть свои технологические преимущества. Cool'n'Quiet позволяет управлять энергопотреблением (и, соответственно, быстродействием) процессора в зависимости от нагрузки. Поддержка 64-битных вычислений обеспечит совместимость с ПО будущего. Как первое, так и второе нам еще только предстоит увидеть в новых процессорах Intel, в то время как в Athlon 64 эти возможности доступны уже сегодня. Впрочем, если в полезности Cool'n'Quiet мы не сомневаемся, то касательно 64-битности нам кажется, что «хороша ложка к обеду»: не факт, что процессор «проживет» в нашей системе достаточно долго, чтобы мы получили пользу от его 64-битности. Тем не менее при более чем достойной производительности в существующих приложениях эта особенность «карман не тянет», и ее можно воспринимать как дополнительный бонус.

Если смотреть на результаты нашего теста и оценивать процессоры с точки зрения цены и производительности, напрашивается вывод, что Athlon 64 – лидер в средней и высокой ценовых категориях. Однако для победы на рынке необходимо лидерство не только в тестах, но и в продажах. В силу тех или иных обстоятельств Athlon 64 – все еще далеко не самый популярный процессор, в чем не последнюю роль играет его дефицит (как свидетельство недостаточных объемов поставок) и связанный с этим высокий (с точки зрения приверженцев марки) уровень цен. Сейчас AMD пытается сражаться на том же «ценовом поле», где раньше безраздельно господствовала Intel, а значит, компании потребуется успех не только на инженерном фронте, но и в области маркетинга. И стоит лишь Intel развязать ценовую войну, как картина, представленная в данном тесте, начнет меняться, причем не в пользу AMD. Ведь потребителей, в конечном счете, интересует не чистая производительность, а оптимальное соотношение цены и быстродействия. И если год назад в нашем тесте Athlon получил звание «Лучшая покупка», а Pentium 4 – «Лучшее качество», то в следующем году все может сложиться с точностью до наоборот.



Sempron и Athlon XP

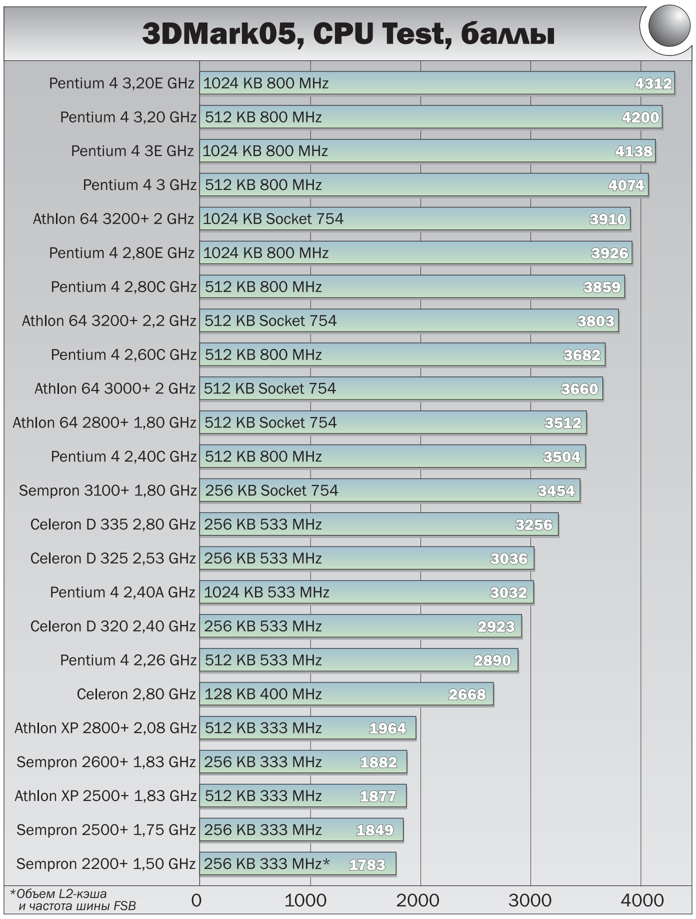
Платформа Socket A издавна славилась сочетанием высокой производительности и низкой стоимости, но под натиском конкурентов с какого-то момента она начала сдавать позиции – не в плане доступности, конечно же, а с точки зрения быстродействия. Последним хитом этой платформы стал Athlon XP 2500+ – младшая модель с ядром Barton, имеющая 512-килобайтовый L2-кэш. Популярность ей обеспечила не только цена, наиболее низкая среди высокопроизводительных версий Athlon XP, но и возможность легкой переделки во флагмана линейки – Athlon XP 3200+ с помощью поднятия частоты FSB до 400 MHz. Однако сейчас модель 2500+ все труднее найти в продаже, да и вероятность ее успешного разгона уже не столь высока. На смену Athlon XP идет линейка Sempron, а за ней – и новая платформа для ПК среднего класса.

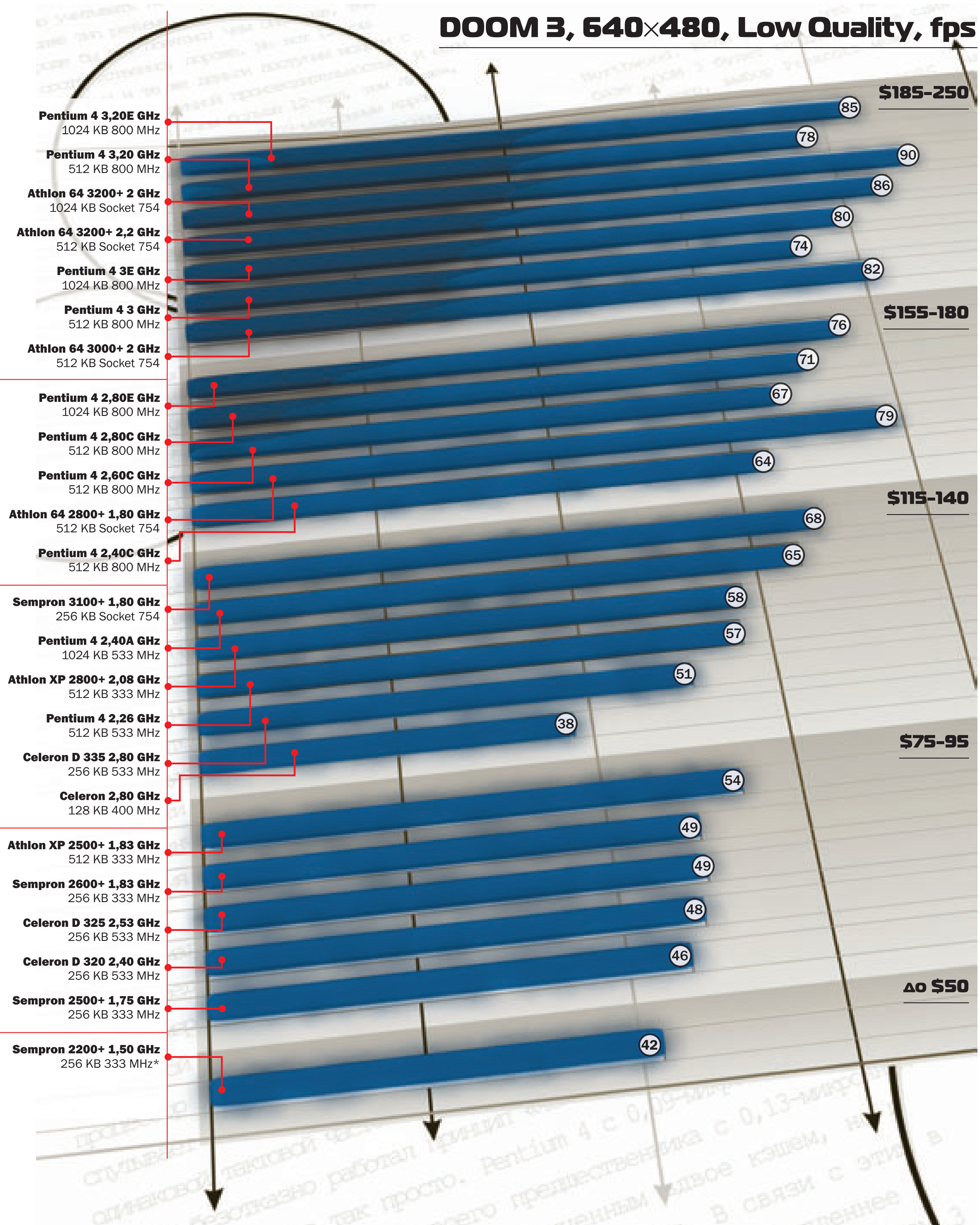
Процессоры семейства Sempron не помогут продлить жизнь системе, оснащенной Athlon XP с 512-килобайтовым кэшем. Они «несут на борту» лишь 256 KB, в связи с чем проигрывают Athlon XP 2500+ в DOOM 3 не-

зависимо от тактовой частоты. Но старшие версии Sempron – с модельным номером 3100+ и выше – предлагают принципиально новый уровень производительности, ведь «происхождение» они ведут не от Athlon XP, а от Athlon 64. Конечно же, цена на Sempron 3100+ далека от $80 и уж тем более от $60 – уровня, традиционного для бюджетных процессоров AMD, но материнские платы под Socket 754 не разорят экономного пользователя. Переплатив за Sempron 3100+, покупатель получает систему с отличной перспективой модернизации: со временем Sempron 3100+ можно будет заменить на Athlon 64. Попытка сэкономить $60 и купить какой-нибудь Athlon XP (или Sempron под Socket A) с соответствующей материнской платой обернется не только более низкой производительностью сегодня, но и необходимостью заменять процессор вместе с материнской платой завтра.

Если же говорить о разгоне, то и здесь Sempron 3100+ – лучшее, что сейчас может предложить рынок. Чтобы оценить его запас прочности, достаточно взглянуть на технические характеристики линейки Athlon 64: с точки зрения производителя нынешняя архитектура гарантированно выдерживает 2,4 GHz. И этой частоты 1,8-гигагерцевый Sempron 3100+ сможет достичь без особых проблем. Наш оптимизм обусловлен тем, что у Sempron 3100+ гораздо меньше транзисторов, чем у Athlon 64, а значит, более скромное тепловыделение и ниже риск, что какой-нибудь из транзисторов «не захочет» стабильно работать на повышенной частоте. В Сети встречаются сведения об успешном разгоне и выше отметки 2,4 GHz, но даже в таком режиме Sempron 3100+ сможет дать фору в игровых приложениях большинству моделей, рассмотренных в этом тесте. Что же касается процессоров под Socket A, даже самый удачный разгон не позволит им конкурировать со старшими Pentium 4 и Athlon 64, представленными в данном материале. Но здесь необходимо сделать важное замечание: тем, кто захочет выжать несколько сотен бесплатных мегагерцев из Sempron 3100+, придется особенно тщательно выбирать материнскую плату, которая позволит повышать частоту FSB при фиксированной частоте AGP и PCI.

Единственное, что мешает нам сейчас присудить Sempron 3100+ звание «лучшей покупки», – это его высокая цена (на текущий момент) и слабая доступность на рынке. Тем не менее место в нашем «ПК месяца» он уже заслужил – «рядом» с Pentium 4 2,40A GHz.





Процессоры отсортированы в порядке возрастания цены
*Объем L2-кэша и частота шины FSB

Так мы тестировали

Выбирая тестовые приложения, мы стремились, с одной стороны, упростить изложение и, с другой – как можно более точно отразить реальное соотношение сил на процессорном рынке. Главное внимание мы уделили производительности в DOOM 3 – игре и одновременно технологии, которая будет активно применяться разработчиками в ближайшие годы. О справедливости выбора DOOM 3 в качестве профилирующего теста свидетельствует и тот факт, что процессорная табель о рангах, составленная с помощью Unreal Tournament 2004 – основного конкурента DOOM 3 среди графических движков, – выглядит примерно так же (то есть очередность процессоров, как правило, сохраняется).

Синтетические тесты PCMark04 и 3DMark05 дают возможность оценить прирост быстродействия с увеличением тактовой частоты процессора, но не всегда позволяют сделать корректные выводы о преимуществе той или иной процессорной архитектуры, поэтому для нас они имеют второстепенное значение.

Для тестирования процессоров Intel и AMD мы использовали следующие материнские платы: ASUS P4C800-E Deluxe (Socket 478, Intel i875P), ASUS A7N8X-E Deluxe (Socket A, NVidia nForce2 Ultra 400), ASUS K8N-E Deluxe (Socket 754, NVidia nForce3 250 GB). Результаты, полученные в данном тесте для процессоров с разъемом Socket 478, можно принять в качестве ориентировочных для соответствующих моделей под LGA775.

Модули памяти Kingston HyperX PC3500 во всех случаях функционировали в режиме 2-5-2-2, при этом там, где было возможно, устанавливалась частота 400 MHz (например, для процессоров AMD с FSB 333 MHz). Выбор графического акселератора Sapphire Radeon X800 Pro 256 MB и установка самого щадящего графического режима в DOOM 3 и драйверах видеокарты позволили минимизировать влияние видеоподсистемы на результаты в игровом тесте.



Продукты предоставлены

AMD	ISA Hardware	(044) 209-0764
	«Епос»	(044) 462-5268
	«Версия»	(044) 554-2747
ASUS	MDM	(044) 464-5555
	MTI	(044) 230-9929
	«Технопарк»	(044) 238-8990
Intel	ASBIS	www.asbis.ua
	ELKO Kiev	www.elko.kiev.ua
Sapphire	Представительство Sapphire в СНГ	www.sapphiretech.ru

МНОГОКАНАЛЬНАЯ АКУСТИКА:

ЧТО ВЫБРАТЬ ДЛЯ ДОМАШНЕГО КИНОТЕАТРА?

Тарас Олейник



Системы окружающего звучания давно обрели заслуженную популярность у пользователей ПК. Но если в сфере Hi-Fi им чаще всего отводится лишь роль акустики для домашнего кинотеатра, то в компьютерном мире на 5.1- или 7.1-канальной системе, подключенной к ПК, будет воспроизводиться и музыка, и звук в играх, вследствие чего к ним предъявляются дополнительные требования по качеству звучания.

Не стоит, наверное, лишний раз повторять, что мультимедийные комплекты всегда были и остаются *компромиссом* между доступностью и качеством. Наша цель в этом тесте – выявить системы, которые наиболее удачно совмещают оба критерия. А самой сложной задачей для любой акустической системы является корректное воспроизведение музыки, когда главное – достоверность передачи тембров разнообразнейших инструментов и человеческого голоса.

Сразу скажем – достойно пройти такое испытание смогли далеко не все акустические системы, оказавшиеся у нас. Поэтому те из них, которые получили оценку ниже «тройки», мы попросту сняли с тестирования – таким образом, все представленные вашему вниманию комплекты акустики звучат как минимум удовлетворительно.

Следует также упомянуть о том, что в тест не попали продукты производства Logitech. В настоящее время этот производитель осуществляет смену линейки мультимедийной акустики, и как только новые модели появятся в Украине, мы сразу же опубликуем отдельную информацию о них.

Тестирование проводилось с помощью звуковой платы Terratec Aureon 7.1, а в качестве тестового материала мы использовали концертные DVD – Scorpions «Acoustica», The Cranberries «Beneath The Skin», Ozzy Osbourne «Live At Budokan» и другие, звуковая дорожка которых была закодирована в форматах Dolby Digital и DTS.


DVD IN
STEREO

Creative Inspire TD7700

Конструкция ★★★★★
Дизайн ★★★★★
Звучание ★★★★★



Цена $260

Конфигурация 7.1
Мощность 92 Вт (RMS)
Аналоговые входы Декодер – 7.1 (RCA); усилитель – 7.1 (мини-джек); AUX (стерео, мини-джек)
Цифровые входы Декодер: 3 оптических, 1 коаксиальный
Декодер Creative DDTS-100: Dolby Digital/EX, DTS ES, DTS Neo:6 (Cinema/Music), Dolby Pro Logic II (Movie/Music)

ВЕРДИКТ ★★★★★

Добротная 7.1-канальная система; наличие декодера DDTS-100 особенно порадует владельцев DVD-проигрывателей (или другой аппаратуры) с цифровыми выходами

ЗА
Наличие в комплекте универсального декодера; хороший сбалансированный звук

ПРОТИВ
Как и во всей серии Inspire, нам категорически не нравится сабвуфер

Creative Inspire TD7700

В комплект поставки данной системы входит внешний декодер Creative DDTS-100, продаваемый также отдельно по цене около $150, что в общем-то объясняет высокую стоимость всего комплекта. Будучи полноценным выделенным решением, он предоставляет пользователю свободу в выборе способа подключения акустической системы к большому количеству источников сигнала, причем как по цифровым, так и по аналоговым входам.

При подключении и настройке акустики для тестирования по оптическому входу (через декодер) выяснилась одна интересная и немаловажная деталь. На пульте ДУ декодера есть неприметная кнопка *Dynamic mode*, о которой в инструкции сказано примерно следующее: по умолчанию декодер настроен на сжатие динамического диапазона для лучшей передачи тихих звуков при невысокой общей громкости системы. Мы пришли к выводу, что если нужно полностью выявить потенциал комплекта, этот режим обязательно стоит выключить. Разница очевидна – система буквально оживает.

Общее звучание довольно неплохо сбалансировано, с выраженными средними частотами и не слишком подробными верхами, впрочем, наличествующими в достаточном количестве. Как обычно (для линейки Inspire), наиболее слабым местом мы склонны считать сабвуфер, звучание которого явно оставляет желать лучшего и не соответствует уровню всей системы. Что же касается дополнительных двух каналов, то среди наших тестовых концертных DVD не оказалось ни одного, звуковая дорожка которого была бы закодирована в соответствующем формате, а в режиме upmix звучание семи сателлитов не слишком отличалось от системы из пяти колонок.

Sweex U.S. Blaster 5.1 Home PC Speaker System UA000130

Наконец-то мы убедились в том, что даже бюджетная мультимедийная система может звучать отлично, радуя своего владельца и в играх, и в музыке, и в кино. Звук комплекта немного ярковат – прослушивается повышение чувствительности на высоких частотах. Однако он очень подробен и отлично прорисован, хотя тем самым сильно подчеркиваются недостатки сжатых аудиоформатов. Поразмыслив, мы решили причислить этот момент к плюсам, так как наличие острого, цепкого верха очень помогает передать атмосферу и в кино, и в компьютерных играх, и в некоторых жанрах музыки. Кстати, не забудьте купить высококачественную звуковую плату – HA-480T с легкостью продемонстрирует ее преимущество перед любым интегрированным звуком.

В целом слушать систему очень приятно, она сумела полностью передать энергетику живого выступления Оззи Осборна, выдав на-гора жесткость, напор и сумасшедший драйв. Сабвуфер, несмотря на небольшие размеры, звучит мягко, ненавойливо и не обладает выраженным горбом на резонансной частоте, за счет чего его исполнение подчеркнуто музыкально. Возможно, слегка недостает средних частот, зато высоких – хоть отбавляй, при этом перкуссивные звуки и тарелочки звучат весьма «вкусно», и желания воспользоваться регулятором тембра практически не возникает. К тому же система обладает завидной сыгранностью, по этому параметру с ней могут сравниться очень немногие комплекты. От излишней резкости звучания вы избавитесь, слегка отвернув сателлиты от себя, а добавить «мяса» при желании можно будет с помощью эквалайзера, подняв ползунок 250 Hz на несколько децибел.

По внешнему виду системы можно было предположить, что звук окажется гораздо хуже, и мы очень рады, что наши подозрения не оправдались. Запас мощности у системы неплохой, даже на высоких уровнях она играет довольно чисто, хотя с ростом громкости мощи у саба начинает недоставать.

Sweex U.S. Blaster 5.1 Home PC Speaker System UA000130

Конструкция ★★★★★
Дизайн ★★★★★
Звучание ★★★★★

Домашний ПК Лучшая покупка ★★★★★ №11/2004

ВЕРДИКТ ★★★★★

При такой цене – потрясающая компактная система с отличным звучанием и неплохим запасом мощности, особенно если вы любите яркий звук

ЗА
Очень музыкальное, подчеркнуто подробное звучание; компактность; усилительный блок вынесен отдельно

ПРОТИВ
Медные акустические кабели в прозрачной оплетке не гармонируют с черным цветом акустики; чуть бы поменьше резкости и больше весомости в звуке



Цена $89

Конфигурация 5.1
Мощность 500 Вт (PMPO)
Аналоговые входы 5.1, Aux (стерео)
Цифровые входы Нет
Декодер Нет

Creative Inspire T7900

Мы не будем рассматривать подробно звучание этой системы, поскольку она почти ничем не отличается от Inspire TD7700, единственное – в комплекте отсутствует декодер и здесь нет центрального сателлита, положенного «на бок». Поговорим лучше о другом.

Системы 7.1 появились на свет уже довольно давно, но дискуссии по поводу оправданности их применения до сих пор не стихают. Сложности, связанные с корректной установкой дополнительных тыловых динамиков, могут перевесить все гипотетические преимущества таких систем перед традиционными 5.1-канальными. Кроме того, до сих пор записи в форматах Dolby Digital Ex или DTS ES не слишком распространены, по крайней мере DVD-диски со звуковой дорожкой в таком формате встречаются относительно редко, и станут ли они более распространенными в будущем – покажет лишь время.

Что же касается компании Creative, то в данном случае жизнь пользователя может еще сильнее осложниться, и связано это с методом подключения двух дополнительных каналов усилителя к звуковой плате. В отличие от других производителей, выделяющих для таких целей отдельный, четвертый разъем, Creative пошла своим путем и использует всего три гнезда, только нестандартных. Если внимательно взглянуть на кабель, которым подключается любая 7.1-канальная система от Creative, то будет заметно, что штекеры мини-джеков со стороны звуковой платы содержат не три, как обычно, а четыре контакта – при этом по дополнительным контактам как раз и передается информация для двух дополнительных каналов.



Все это отлично работает, если используется и звуковая плата, и акустическая 7.1-канальная система производства Creative. Проблемы же начинаются тогда, когда один из этих компонентов от Creative, а второй – какого-нибудь другого производителя. Причем если в нашем случае (звуковая плата Terratec Aureon 7.1 Space) их можно было довольно легко обойти (для подключения акустики мы просто брали собственный комплект кабелей), то при подключении, например, звуковой платы Creative Audigy 2 ZS и 7.1-канальной акустики от любого другого производителя решить их будет уже сложнее, так как нам понадобятся специальные переходники или заказные соединительные кабели.

Еще раз подчеркиваем, что все перечисленные сложности касаются только *7.1-канальных* систем, поэтому стоит хорошо подумать, прежде чем обременять себя заботами, польстившись преимуществами двух дополнительных тыловых каналов.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Та же система и тот же звук, что и для TD7700, но без декодера в комплекте

ЗА	ПРОТИВ
Неплохой звук, особенно если правильно расположить и настроить все семь сателлитов	Проблемы при подключении к звуковым платам не от Creative; сабвуфер

Creative Inspire T7900

Цена $145

Конфигурация 5.1
Мощность 92 Вт (RMS)
Аналоговые входы
7.1 (мини-джек), AUX (стерео, мини-джек)
Цифровые входы Нет
Декодер Нет

Конструкция ★★★★☆
Дизайн ★★★★☆
Звучание ★★★★☆



Genius GHT-511D

Цена $395

Конфигурация 5.1
Мощность 200 Вт (RMS), 5500 (PMPO)
Аналоговые входы AUX (стерео, мини-джек), RCA (стерео)
Цифровые входы Оптический, коаксиальный
Декодер Dolby Digital, DTS

Конструкция ★★★★★
Дизайн ★★★★★
Звучание ★★★★★



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличная система, особенно если вам нравится slim-дизайн и холодное, но прозрачное и подробное звучание

ЗА
Стильный «тонкий» дизайн; отличное звучание, особенно на высокой громкости

ПРОТИВ
«Вкусных» средних частот, которые так понравились в младшей модели, здесь нет

Genius GHT-511D

Старшая система этого производителя по конструкции радикально отличается от GHT-510D. Вместо обычных динамиков в ее сателлитах установлены плоские NXT-панели (в сочетании с традиционными твиттерами), что позволило сделать дизайн всей системы максимально «слимовым».

Несмотря на уверения производителя в том, что NXT могут полноценно воспроизвести весь диапазон частот, характерный для динамиков обычной конструкции, все же нами было отмечено, что системы несколько хуже, чем у младшей модели. Прежде всего это выражается в потере объемности и музыкальности образа, создаваемого сателлитами, звук их слишком «стерилен» – но с другой стороны, он чрезвычайно подробен и прозрачен. Заметна также легкая недостача средних частот, которые являются основой правильной передачи звука. Безусловно, упомянутая нехватка не сравнится с таковой у бюджетных комплектов мультимедийной акустики – здесь речь идет о весьма тонких нюансах. Кстати говоря, система оказалась гораздо более чувствительна к громкости воспроизведения – хороший звук начинался только на «концертных» уровнях, а GHT-510D даже тихо играл отлично.

Но в итоге комплект также получил твердое «пять» – во-первых, потому что звучал значительно лучше ближайших конкурентов, а во-вторых, у такого исполнения (не говоря уже о внешнем оформлении) тоже наверняка найдется масса поклонников.

Sven Audio HA-490T

Как и остальные «гости из мира Hi-Fi», которых легко узнать по заоблачным для мультимедийной акустики ценам, модель явно не компьютерная и предназначена для озвучки не одного места возле ПК, а сразу всей комнаты, пусть и небольших размеров. На сборку этой системы пришлось затратить довольно много времени, причем надо заметить, что сам процесс весьма непрост и требует определенных навыков владения отверткой, а также постоянного обращения к руководству пользователя. Хотя результат впечатляет, по крайней мере – внешне. Сателлиты в алюминиевых корпусах, фронтальная пара устанавливается на алюминиевые стойки, тыловые динамики предназначены для крепления на стену. В каждом сателлите по три одинаковых динамика.

Сабвуфер поражает размерами и дизайном, особенно нас удивила верхняя панель из толстого стекла. На лицевой панели – дисплей и несколько индикаторов, все управление производится с пульта ДУ.

Звучание же системы не впечатлило, мы ожидали от нее гораздо большего.

Звук саба вязкий, медленный и вялый, на быстрых пассажах бас-гитары Роба Трухильо не ощущается скорости и динамики, а бас-бочка Майка Бордина воспроизводится тускло и задавлено. Сателлиты выдают размазанную панораму, в результате получается неплохое окружающее звучание, но оно не вдохновляет и не впечатляет. Нет объема – звук плоский, и хотя по частотам он более-менее ровный, но ощущения вовлеченности в концерт не возникает. Верхний диапазон воспроизводится с недостаточной точностью.

Раздражает необходимость постоянно наклоняться к сабвуферу при регулировке уровня с помощью ДУ. Сам пульт тоже довольно неудобен, управление слишком запутанное, а дизайн не соответствует внешнему виду всей системы.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Эта система наверняка устроит тех, кто хотел бы с ее помощью просто смотреть кино, а слушать музыку предпочитает на более «правильной» аппаратуре

ЗА
Отличный дизайн – алюминиевые корпуса сателлитов, монументальный сабвуфер, устанавливаемый на шипы

ПРОТИВ
Звучание музыки не вдохновляет; собрать систему весьма непросто

Sven Audio HA-490T

Цена $380

Конфигурация 5.1
Мощность 160 Вт (RMS)
Аналоговые входы 5.1 (RCA), 3 дополнительных стереовхода (RCA)
Цифровые входы Нет
Декодер Нет

Конструкция ★★★★★
Дизайн ★★★★★
Звучание ★★★★★



JUSTer DHT-522

Производитель данной системы продемонстрировал как минимум неординарный подход. Выражается это в том, что сателлиты системы очень отличаются по конструкции друг от друга – самым большим является центральный, чуть поменьше – двухполосные фронтальные колонки и традиционно самые маленькие – однополосные тыловики. На первый взгляд – впечатляет, что и сказать. Масса и диаметр динамика сабвуфера также позволяли надеяться на лучший по сравнению с младшей системой звук – по крайней мере, потенциал у системы был определенно высокий.

Прослушивание же показало следующее: фронтальные и центральный сателлиты довольно неплохо сбалансированы тонально и обладают хорошим качеством звучания. В целом претензий к ним нет, и хотя они, безусловно, не дают подробности и четкости Sweex US Blaster 5.1 Home PC, зато их звук не столь резок и несколько более увесист – видимо, за счет большего акустического объема корпуса.

Тыловые сателлиты звучат довольно тихо и, можно сказать, невнятно – добиться качественного эффекта окружающего звучания от них непросто. Но больше всего разочаровал сабвуфер, совладать с которым мы не смогли. За счет сильно выпяченной частотной характеристики он играет крайне неровно, иногда пропадая, а иногда, наоборот, звучит слишком громко, но при этом гулко и неприятно. Ручка регулировки его уровня в данном случае не помогает, так как для контролирования баса приходится все время держать на ней руку и проводить микроподстройки, что, естественно, совершенно неприемлемо при нормальном прослушивании.



Однако не пропадать же таким отличным сателлитам! Поразмыслив немного, мы интереса ради собрали из них и сабвуфера из другого набора сборный комплект, и наши ожидания полностью оправдались: при обеспечении хорошей поддержки «снизу» система звучит очень даже неплохо. Но, увы, оценивать сателлиты и сабвуфер отдельно мы не можем, так как они продаются только в комплекте – а в таком виде система играет довольно средне.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

К этим сателлитам да другой саб – и было бы очень хорошо. В оригинальной же комплектации – довольно средне

ЗА	ПРОТИВ
Полноразмерные сателлиты; качественный центральный динамик	Сабвуфер откровенно подводит: чуть больше уровень – начинает бубнить, чуть меньше – басы пропадают. Звучание тыловых сателлитов невыразительное

JUSTer DHT-522

Цена $115

Конфигурация 5.1
Мощность 120 Вт (RMS)
Аналоговые входы 5.1 (RCA), AUX (стерео, мини-джек)
Цифровые входы Нет
Декодер Нет

Конструкция ★★★★☆
Дизайн ★★★★☆
Звучание ★★★☆☆



Creative Inspire T5900

Конструкция ★★★★★

Дизайн ★★★★★

Звучание ★★★★★



Цена $100

Конфигурация 5.1
Мощность 74 Вт (RMS)
Аналоговые входы 5.1 (мини-джек), AUX In (стерео, мини-джек)
Цифровые входы Нет
Декодер Нет

ВЕРДИКТ ★★★★★

Неплохо, хотя можно и лучше – это доказывает пример младшей системы от Sweex

ЗА	ПРОТИВ
Компактный дизайн сателлитов; доступность	Звук не слишком выразителен; слабый сабвуфер

Creative Inspire T5900

Компания Creative уже довольно давно унифицировала производимые ею наборы акустики Inspire – в них во всех применены сателлиты одного из двух типов (двух- либо однополосные). Это же относится и к сабвуферам, которые, будучи весьма схожими по конструкции, отличаются лишь объемом и диаметром установленного НЧ-динамика.

Звучание большинства моделей серии Inspire от Creative также довольно похоже, что неудивительно. В данном случае три фронтальных сателлита двухполосные, остальные – с одним динамиком. Для звучания системы характерны подчеркнутые средние частоты, иногда вплоть до «коробочности», и не слишком выразительные, сдержанные высокие, которые за счет этого эффектно маскируют недостатки сжатых аудиоформатов. Кроме того, общая проблема всей серии Inspire – откровенно слабые сабвуферы, обладающие ярко выраженным резонансом на довольно высокой частоте, из-за чего уровень баса приходится постоянно контролировать вручную.

Громкость системы невысока, как и уровень ее комфортного звучания, и T5900 явно не может претендовать на что-либо большее, чем озвучивание одного места за компьютером.

Hercules XPS-510

Первое, на что обращаешь внимание при рассмотрении этой системы, – ее оригинальная упаковка. В отличие от стандартных прямоугольных ящиков, используемых остальными производителями, Hercules поставляет XPS-510 в шестигранной коробке, при взгляде сверху напоминающей ячейку пчелиных сотов.

Извлеченная из нее система оказывается довольно компактной, при этом дизайн и конструкцию сателлитов можно назвать вполне стандартными, а вот лицевая панель сабвуфера выполнена в довольно-таки агрессивном стиле. Небольшие размеры комплекта наводят на мысль о невысоком уровне комфортного звучания системы, что в дальнейшем подтвердилось в ходе тестового прослушивания.

В целом системе недостает мощности, особенно это касается сабвуфера. Ей можно было бы простить излишнюю резкость сателлитов (как и отсутствие регуляторов каждого из них), но приятный звук с ее помощью достигается только для уровня фонового прослушивания. Кстати говоря, поскольку многие из нас живут в городе, это в общем-то не слишком серьезный недостаток, но о нем нужно помнить при покупке и не требовать потом от системы звучания сверх ее возможностей.

Hercules XPS-510

Цена $78

Конфигурация 5.1
Мощность 60 Вт (RMS)
Аналоговые входы 5.1 (мини-джек), 5.1 (G9)
Цифровые входы Нет
Декодер Нет



Конструкция ★★★★★

Дизайн ★★★★★

Звучание ★★★★★

ВЕРДИКТ ★★★★★

Довольно доступная и качественная система для озвучивания рабочего места

ЗА	ПРОТИВ
Неплохое звучание на невысокой громкости; оригинальный дизайн передней панели сабвуфера	Система не рассчитана на громкость выше средней

Genius GHT-510D

Признаемся честно, мы не рассчитывали на отличный звук, пока распаковывали, подключали и настраивали эту систему. Несмотря на ее внушительный внешний вид, при сборке ощущалась некая непродуманность дизайна. Особенностью конструкции GHT-510D является, например, то, что центральный сателлит совмещен с узлом управления и декодером; к нему же подключаются аудиоисточники. Затем декодированный сигнал по многожильному кабелю передается на усилитель, размещенный в сабвуфере, а уже к нему акустическими кабелями подключаются сателлиты – в том числе и центральный. Конструкция и способ крепления утяжелителя, привинчивающегося к стойкам фронтальной пары, также, по нашему мнению, могли бы быть значительно проще.

Но когда все преграды остались позади и система была включена, то мы даже забыли, для чего собрались, и вместо того, чтобы придирчиво оценивать ее звучание, потратили массу времени просто на прослушивание любимых дисков – Scorpions, Cranberries, Ozzy Osbourne, Metallica и пр. Систему не хотелось выключать, до того комфортным и удачным оказался ее звук, при этом даже на большой громкости, практически на «концертном» уровне, она не утомляла, ее хотелось слушать снова и снова. Крайне порадовало сочетание сателлитов, создающих подробный, объемный звук с полновесными (наконец-то!) средними частотами, и сабвуфера, играющего очень музыкально, можно даже сказать – деликатно. Несмотря на внушительные габариты и мощность, он легко подружился с нашей маленькой комнатой для прослушивания, и после первичной настройки «крутить ручки» необходимости не возникало, причем при воспроизведении любого тестового DVD.

Но как водится, не обошлось и без недостатков. Наибольшее количество нареканий вызвал центральный динамик, совмещенный с декодером. Он передавал лидирующий вокал со слегка картонным призвуком, и нам постоянно хотелось отодвинуть его подальше, но сделать этого мы не могли – не позволяла длина оптического кабеля, которым была подключена система. Пришлось слегка «поиграться» с уровнями и задержками каналов – кстати, данная операция выполняется с пульта ДУ весьма неочевидным способом, не соответствующим описанию в руководстве пользователя.

Но все же в конечном итоге потрясающее звучание GHT-510D и создаваемый ими устойчивый эффект присутствия на живом концерте перевесили все недочеты, и комплект по праву получает знак «**Выбор редакции: лучшее качество**»!

Кстати, такая же система предлагается и без декодера, что обычно гораздо больше подходит для применения совместно с ПК (подробнее об этом читайте в выводах). При этом и стоит она значительно дешевле.

Genius GHT-510D



Цена $345

Конфигурация 5.1
Мощность 200 Вт (RMS), 5500 (PMPO)
Аналоговые входы AUX (стерео, мини-джек), RCA (стерео)
Цифровые входы Оптический, коаксиальный
Декодер Dolby Digital, DTS

Конструкция ★★★★★
Дизайн ★★★★★
Звучание ★★★★★

Домашний ПК №11/2004 ЛУЧШЕЕ ★★★★★ КАЧЕСТВО

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший звук в нашем тестировании! Правда, формально данная система уже не относится к мультимедийной акустике – это комплект домашнего кинотеатра. Для ПК более обоснованным будет применение такого же комплекта, но без декодера

ЗА
Отличная частотная сбалансированность; высокая музыкальность сабвуфера; великолепная объемность звука и пространственная детализация стереообраза

ПРОТИВ
Подключение и настройка довольно запутаны; центральный динамик обладает легким картонным призвуком, его можно было бы улучшить



Sweex U.S. Blaster 5.1 (5.1 MM2000 set Digital UA000210)

Цена $350

Конфигурация 5.1
Мощность 2000 Вт (PMPO)
Аналоговые входы Нет
Цифровые входы Оптический, коаксиальный
Декодер Dolby Digital, DTS

Конструкция ★★★★★
Дизайн ★★★★★
Звучание ★★★★☆

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Большому кораблю – большое плавание, поэтому для полного раскрытия потенциала обеспечьте для этой системы комнату соответствующего объема

ЗА
Отличные дизайн и конструкция; стойки в комплекте; большой запас мощности; декодирование Dolby Digital и DTS; мягкое сбалансированное звучание

ПРОТИВ
Нечеткое позиционирование; нехватка атаки, медленное, вязковатое звучание; отсутствие аналоговых входов

Sweex U.S. Blaster 5.1 (5.1 MM2000 set Digital UA000210)

«Большой брат» приглянувшегося нам мультимедийного комплекта бюджетной ценовой категории производил серьезное впечатление уже одним весом коробки. Извлеченные из нее компоненты и по отдельности выглядели весьма внушительно – как сателлиты, так и сабвуфер сделаны одинаково добротно, на совесть. При этом в поставку входят две металлические стойки с тяжелыми основаниями для тыловых (либо фронтальных) сателлитов. Забота о пользователе состоит также в том, что акустический кабель для соединения сателлитов и усилителя поставляется неразрезанным, одним длинным куском. Подразумевается, что, установив систему, покупатель использует ровно столько, сколько необходимо. Кстати, подобный комплект, но без декодера (на аналоговом подключении) предлагается гораздо дешевле.

Подключив систему по оптическому цифровому интерфейсу, мы ожидали услышать все то же самое, что и у младшей модели, только, так сказать, в соответствующем масштабе. Нельзя утверждать, что наши ожидания совсем не оправдались – эта система все же звучит довольно неплохо. Но главное она не уберегла – подробность и точность позиционирования на верхних частотах оставляют желать лучшего. Звучание получается массивное, довольно медленное, и быстрые композиции в нем попросту тонут. Зато для неторопливых балладных жанров и вообще спокойной музыки звук вполне адекватен – мелодичен, масштабен и монументален.

После углубленного тестирования с помощью концертных DVD Scorpions «Acoustica» и The Who «Live At The Royal Albert Hall» было выявлено еще одно слабое место этой модели – центральный сателлит, в данном случае отличающийся от четырех остальных конструкцией и, соответственно, звучанием. В итоге имеем большую, мощную систему домашнего кинотеатра с цифровым декодером на борту, звук которой весьма неплох, но, в принципе, его можно улучшить.

JUSTer DHT-511

DHT-511 выгодно отличается от конкурентов отделкой корпусов сабвуфера и сателлитов под шпон светлых пород. На этом, правда, достоинства дизайна заканчиваются, разве что можно упомянуть еще центральный сателлит, отличающийся по размеру и конструкции. Первая из претензий – отсутствие каких-либо подставок под динамики, которые стоят на столе всей своей нижней плоскостью, причем петли для крепления на стену есть только у тыловых сателлитов.

Звук системы гораздо больше подходит для жестких жанров, чем для спокойной мелодичной музыки. По крайней мере, гитара Зака Вайльда, далеко не самый «миролюбивый» инструмент, звучала на концерте Оззи Осборна что надо – с должным напором и злостью. Но с перкуссией не сложилось – динамики, установленные в сателлитах, не вытягивают самый верхний диапазон, поэтому тарелки передаются смазанно и несколько на заднем плане. А вот сабвуфер подкачал основательно – выверенное, плотное исполнение бас-гитары в записи воспроизводилось глухо и гулко, с провалами в одних местах и неоправданным избытком громкости в других.

На концерте Cranberries проблем было больше: изящный и вместе с тем мощный вокал Долорес О'Риордан звучал задавленно и без должной экспрессии. В целом слушать концерт с таким звуком не хотелось. Поэтому вердикт может быть таким: система не универсальна, она подходит прежде всего для кино и некоторых жанров музыки. Да, мощность комплекта тоже не слишком высока. Если для «поссориться с родителями» ее еще хватит, то для «соседи вызвали милицию» – уже, пожалуй, нет.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Жанровые предпочтения системы – кино и, возможно, тяжелая агрессивная музыка; правда, для последней слабоват сабвуфер

ЗА
Отделка под натуральный шпон; универсальный набор кабелей и разъемов

ПРОТИВ
«Цыкающий», зажатый звук; отсутствие подставок под сателлиты

JUSTer DHT-511

Цена $82

Конфигурация 5.1
Мощность 45 Вт (RMS)
Аналоговые входы 5.1 (RCA), AUX (стерео, RCA)
Цифровые входы Нет
Декодер Нет

Конструкция ★★★☆☆
Дизайн ★★★★☆
Звучание ★★★☆☆



Sven Audio HA-480T

Цена $195

Конфигурация 5.1
Мощность 150 Вт (RMS)
Аналоговые входы AUX (стерео, RCA)
Цифровые входы Оптический, коаксиальный
Декодер Dolby Digital, DTS

Конструкция ★★★★☆
Дизайн ★★★★☆
Звучание ★★★☆☆

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Системе не хватает сыгранности, а сателлиты явно не соответствуют ее возможностям и цене

ЗА
Регулировка задержек аудиосигнала

ПРОТИВ
Звучание сателлитов и сабвуфера несогласованно; сателлиты играют довольно резко



Sven Audio HA-480T

Система выглядит весьма необычно. Несколько странным кажется сочетание большого, основательного сабвуфера и довольно недорогих на вид пластиковых сателлитов. Зато первый может похвастаться наличием электролюминесцентного дисплея, который, помимо отображения служебной информации, вежливо приветствует пользователя при включении и прощается с ним по окончании работы.

При настройке системы немного удивила возможность плавной регулировки уровня низких частот на сателлитах, отдельно от уровня сабвуфера, что довольно редко встречается в мультимедийных комплектах.

Все же при воспроизведении наших тестовых DVD мы так и не смогли добиться от HA-480T выдающегося звучания, в чем склонны винить прежде всего именно сателлиты. За счет резонанса пластиковых корпусов они привносят в звук «коробочный» призвук, от которого тяжело избавиться посредством последующей регулировки. Также нас неприятно удивила еще одна уникальная черта саунда системы – чистый и ровный голос Клауса Мейне, вокалиста Scorpions, в ее интерпретации вдруг предстал несколько шепелявящим – налицо неправильная отработка шипящих и свистящих звуков. Поэтому, учитывая также довольно высокую стоимость системы, мы не можем ее рекомендовать, по крайней мере для прослушивания музыки.

Creative GigaWorks S750

Мы уже рассматривали GigaWorks S750 в нашем журнале, сделав следующий вывод: «Отличный звук по меркам мультимедийной акустики». Не отказываемся от своих слов и на этот раз, однако наше тестирование показало, что, учитывая цену системы, сравнивать ее нужно уже не с мультимедийной акустикой, а с бюджетными комплектами для домашнего кинотеатра.

А вот здесь у GigaWorks S750 начинаются проблемы, так как в данном сегменте можно найти и более доступный, и лучше звучащий вариант.

Но все же несколько слов о GigaWorks. По сравнению с комплектом-победителем теста ей явно недостает музыкальности, и виной тому, по нашему мнению, некоторая нехватка средних частот и несогласованность звучания сателлитов и сабвуфера. С последним вообще не все понятно: несмотря на солидные размеры и массу, он оказался крайне капризен в настройках и требовал отдельной регулировки своего уровня для каждой тестовой записи, что как минимум вызывает удивление.

Но самым непонятным для нас моментом стала совершенно невыразительная динамика. Такое ощущение, что в усилителе изначально заложен режим сжатия динамического диапазона, о необходимости выключения которого мы писали для Inspire TD7700, – только здесь никакой возможности обойти его просто нет. Одним из наиболее показательных тестовых фрагментов для нас была песня Scorpions «Holiday» с DVD Acoustica, где ярко подчеркнут переход от спокойного, плавного звучания куплета к взрывному и ритмичному припеву. Большинство комплектов в тесте воспроизводило его вполне адекватно, а вот GigaWorks вели себя несколько странно, играя практически одинаково громко и куплет, и припев, тем самым полностью сглаживая и нейтрализуя динамику и экспрессию переходов между ними.

Поразмыслив, мы пришли к выводу, что все дело здесь в оптимизации системы для игровых и театральных целей, поэтому порекомендовать ее для прослушивания музыки мы не можем.

Creative GigaWorks S750

Цена $430

Конфигурация 5.1
Мощность 700 Вт (RMS)
Аналоговые входы 7.1 (мини-джек), AUX (стерео, мини-джек)
Цифровые входы Нет
Декодер Нет

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Хорошая, качественная система, но высокая стоимость не позволяет ей конкурировать с комплектами для домашнего кинотеатра других производителей

ЗА
Внушительный сабвуфер; добротно сделанные сателлиты

ПРОТИВ
Отсутствие встроенного декодера при такой цене; невпечатляющее звучание в музыке



Конструкция ★★★★★
Дизайн ★★★★★
Звучание ★★★★☆

Заключение

Обустройство домашнего кинотеатра – дело, как известно, непростое. И тем более, когда речь идет о системе на базе персонального компьютера. Казалось бы, что здесь такого сложного? Многоканальная звуковая плата, DVD-привод, монитор побольше, комплект акустики – и готово. Как бы не так. При попытке заставить все это слаженно работать вместе неопытный пользователь может столкнуться с множеством затруднений, о которых лучше знать заранее.



В данном материале мы затронули только один вопрос – выбор акустики. Теперь, когда вердикты вынесены, самое время дать несколько более универсальных советов и рекомендаций относительно мультимедийных многоканальных акустических комплектов в целом.

Прежде всего – пресловутая проблема расстановки сателлитов, решение которой весьма рекомендуется продумать до приобретения самой системы. А для этого нужно знать, из чего исходить: какое количество человек одновременно будут наслаждаться просмотром фильма, где и как они разместятся. От этого же, равно как и от размера комнаты, отведенной под «зрительный зал», зависит и необходимая мощность. Очевидно, с помощью компактного комплекта общей мощностью порядка 60 Вт удастся комфортно озвучить лишь одно, максимум два места возле ПК в небольшой комнате, для более масштабных задач его попросту не хватит. Справедливо также и обратное утверждение – если вы приобретаете мощную 200-ваттную систему, то и располагаться она должна в большой комнате, чтобы масштабность ее звучания не конфликтовала с ограниченностью акустического объема помещения, что выражается в неприятном гудении басов, некомфортности и скомканности исполнения.



Перед покупкой стоит также подумать вот о чем: системы для домашнего кинотеатра могут быть оборудованы либо цифровыми (в таком случае в акустике предусматривается встроенный декодер), либо аналоговыми входами, либо и теми, и другими. При этом первые и третьи обычно стоят дороже вторых, хотя для подключения к ПК именно комплект с обычными аналоговыми входами является наиболее предпочтительным вариантом – в данном случае вы сможете наслаждаться многоканальным звуком не только в кино, но также и в компьютерных играх. Объясняется это просто: большинство звуковых плат (либо программ-проигрывателей) без проблем декодируют многоканальный звук Dolby Digital (AC-3) с DVD-дисков, но лишь немногие умеют выполнять обратную задачу – кодировать в AC-3 все 6 каналов звуковой дорожки в компьютерной игре, чтобы по цифровому выходу передать их на акустику, оборудованную собственным декодером. Поэтому если вы не хотите ограничивать применение многоканальной акустики только кинозадачами, уточните это заранее.

Настройку и тестирование правильности подключения комплекта обычно можно произвести с помощью панели управления звуковой платой. И когда, наконец, система приобретена, распакована, подключена и настроена – нам остается лишь пожелать вам приятного просмотра и прослушивания.

Продукты предоставлены компаниями		
Creative	MTI	www.mti.ua
Genius	DataLux	www.datalux.ua
JUSTer	It-Link	(044) 238-2933
Sweex	«Агатис»	www.agatis.biz
Sven Audio	Sven Audio	www.sven.ua
Hercules	Entry	www.entry.kiev.ua
Terratec	MacHouse	www.machouse.kiev.ua

ДОМАШНИЕ КИНОТЕАТРЫ И HI-FI КОМПОНЕНТЫ



АУДИОКАБЕЛЬ AA012-2503

Тип межблочный, Диаметр 6 мм, Проводник OFC, Разъем RCA, Покрытие контактов 24-каратное золото, Цвет белый, Длина 1,5 м

КАБЕЛЬ ЦИФРОВОЙ AS012-2203

Тип: цифровой коаксиальный, Диаметр 8 мм, Проводник OFC, Разъем RCA, Покрытие контактов: 24-каратное золото, Цвет белый, Длина 1,5 м

ВИДЕОКАБЕЛЬ AS030-0401

Тип: компонентный, диаметр 6 мм, проводник: OFC, разъем RCA, покрытие контактов: 24-каратное золото, цвет белый, длина 1,5 м

HP-760F



Тип	Напольная АС
Модель	HP-760F
Количество полос воспроизведения	2
ВЧ динамик	1"
НЧ динамик	2x6,5"
Сопротивление, Ом	6
Чувствительность, дБ	90
Диапазон рабочих частот, Гц	38-20000
Номинальная мощность, Вт	60
Максимальная мощность, Вт	150
Рекомендуемая мощность усилителя (min - max)	60-50
Магнитное экранирование, +/-	+
Размер одной колонки (ВхШхГ)	1035x195x368
Вес одной колонки, кг	20,5
Цвет	beech, black

AS-31

Технические особенности: фаза 0/180, защита от КЗ, автоматическое вкл/выкл



Тип	Активный сабвуфер
Модель	AS-31
Диапазон рабочих частот, Гц	40-120
Номинальная мощность, Вт	96
Диаметр диффузора, дюйм	10"
Источник питания, В/Гц/Вт	220/50/250
Размер, мм	300x350x445
Вес, кг	10
Входы	1 RCA-sub, 1 RCA-stereo High Level.
Цвет	black, cherry, oak, beech

RS-20 ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ ПУЛЬТ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ

Возможность одновременного управления десятью устройствами
Большой сенсорный ЖК-дисплей с автоматической подсветкой
Индикаторы даты, времени и уровня разряда элементов питания
Кнопки прямого доступа для часто используемых функций
12 кнопок для макрокоманд
Дополнительный ИК-порт для быстрой настройки Ваших устройств
Таймер
Возможность программирования с компьютера
Интерфейсный кабель для ПК
Рабочая дистанция: не менее 8 м при угле не менее 30°
Элементы питания: 3 гальванических или 3 Ni-MH аккумулятора размера AAA
Размеры: 210 x 68 x 24 мм
Масса: 175,5 г (с элементами питания)



HP-760S

Рекомендуемая мощность усилителя (min - max): 30-60, Магнитное экранирование, Размер одной колонки (ВхШхГ): 308x155x200 Вес одной колонки, кг: 3,7 Цвет: beech, black

Тип	Полочная АС
Модель	HP-760S
Количество полос воспроизведения	2
ВЧ динамик	1"
НЧ динамик	5"
Сопротивление, Ом	6
Чувствительность, дБ	88
Диапазон рабочих частот, Гц	65-20000
Номинальная мощность, Вт	30
Максимальная мощность, Вт	60



HP-760C

Номинальная мощность, Вт: 40, Максимальная мощность, Вт:90, Рекомендуемая мощность усилителя (min - max): 40-90, Магнитное экранирование, Размер одной колонки (ВхШхГ): 150x470x210, Вес одной колонки, кг:5,9, Цвет:beech, black

Тип	Центральная АС
Модель	HP-760C
Количество полос воспроизведения	2
ВЧ динамик	1"
НЧ динамик	2x5"
Сопротивление, Ом	6
Чувствительность, дБ	89
Диапазон рабочих частот, Гц	65-20000



HD-1070

Источник питания: ~90—240 В, 50/60 Гц
Потребляемая мощность: 15 Вт
Видеосистема: NTSC/PAL
Оптическая считывающая система:
AlGaAs лазер, длина волны: 650 нм, 780 нм
Диапазон звукового канала DVD аудио:
Fs= 48 кГц PCM 4 Гц—22 кГц; Fs= 96 кГц PCM 4 Гц—44 кгц.
Аудио CD: Fs= 44,1 кГц 4 Гц—20 Гц
Соотношение сигнал/шум: >= 90 дБ



Динамический диапазон звукового канала: >= 90 дБ
Условия работы: температура 0~35С
Рабочее положение: горизонтальное
Размеры: 430 x 43 x 260 мм
Масса: 3,1 кг

www.sven.ua

НАШИ ПАРТНЕРИ:

Київ, т. (044) 537 29 68, 451 88 33, 231 74 47, 230 87 00, 241 70 45/46, 456 51 11, 456 13 19, 404 86 98, 404 53 17, 404 68 58, 8 800 500 15 30
Вінниця, т. (0432) 53 11 77
Горлівка, т. (06242) 2 40 08
Дніпропетровськ, т. (0562) 38 55 01, 34 30 40, 36 99 55
Донецьк, т. (062) 381 32 05, 382 65 15, 381 36 85, 386 31 41 03
Запоріжжя, т. (0612) 13 00 51, (061) 220 94 82
Комсомольськ, т. (05348) 2 22 37
Кременчуг, т. (0536) 79 67 66, 79 12 13
Кривий Ріг, т. (0564) 77 48 16, E-mail: kvn@alba.dp.ua
Луцьк, т. (03322) 4 94 22, (0332) 77 97 32
Львів, т. (0322) 74 10 88
Мариуполь, т. (0692) 34 34 09, 41 11 67
Мукачево, т. (03131) 5 44 11, 8 050 549 46 08
Одеса, т. (048) 724 10 45, (0482) 49 67 16
Севастополь, т. (0692) 55 52 25
Сімферополь, т. (0652) 52 05 20, 24 84 22
Харків, т. (0572) 58 58 05/06/07, 54 69 54, 93 81 81, 712 71 53, 26 96 77
Херсон, т. (0552) 22 98 94
Ялта, т. (0654) 31 62 69

ЗАПРОШУЄМО ДИЛЕРІВ ДО СПІВРОБІТНИЦТВА (044) 537 29 68
ЗАПРОШУЄМО ДО НАШОГО СТЕНДУ НА ВИСТАВЦІ "KYIV HI-FI SHOW" (04-07 ЛИСТОПАДА)

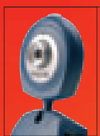
SVEN AUDIO

КУНСТКАМЕРЫ

Сергей Галёнкин, Сергей Галушка

Эпидемия видеообщения настигла Интернет несколько лет назад, когда сначала Yahoo, а за ней и Microsoft включили соответствующие функции в свои конкурирующие продукты – Yahoo! Messenger и MSN Messenger. Из-за определенных проблем с высокоскоростным доступом в нашей стране Web-камеры только набирают популярность, однако уже сейчас ими пользуется достаточно большое число украинцев. В нашем тесте мы постарались оценить весь ассортимент, представленный на отечественном рынке. Поскольку журнальные площади ограничены, некоторые камеры не попали в сам обзор – их вы обнаружите в сводной таблице. И еще одно замечание: если кроме компьютера у вас имеется PlayStation 2, то наилучшей покупкой будет EyeToy. Благо стоит он недорого и может использоваться как для игр на консоли, так и для видеочата на ПК.

CREATIVE



WebCam Pro eX
WebCam NX Pro
WebCam NX Ultra

D-LINK



DSB-C110

GENIUS



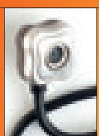
VideoCam Slim USB2

LOGITECH



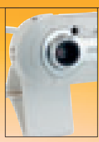
QuickCam Messenger
QuickCam Zoom
QuickCam Sphere
QuickCam for Notebooks Pro
ClickSmart 420

SWEEX



MiniWebCam USB

V-GEAR



Talk Cam



Creative WebCam Pro eX

Цена – $50

Аппарат порадовал нас сравнительно высоким качеством тестовых материалов – приятная цветопередача, довольно хорошая четкость, быстрая адаптация к любому виду освещения. Имеется возможность программно регулировать баланс белого, цветовую насыщенность и контрастность картинки.

Приложение WebCam Monitor превратит ПК в простейшую охранную систему, начинающую захват видео при обнаружении каких-либо изменений в кадре или части его (причем чувствительность к движению легко настраивается). При этом компьютер может проигрывать сигнал тревоги, передавать соответствующее изображение по e-mail или транслировать видео по Сети.



ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Хорошая Web-камера для владельцев ноутбуков

ЗА	ПРОТИВ
Приятный дизайн; штатив-скоба и гарнитура в комплекте; программная коррекция баланса белого; отображение кадра относительно горизонтали и вертикали; CCD-сенсор	Обещанных 30 кадров в секунду при размере кадра 352×288 пикселов получить не удалось

Creative WebCam NX Pro

Цена – $44

Модель использует универсальную платформу, позволяющую устанавливать аппарат как на ЭЛТ-, так и на ЖК-мониторе. Объектив имеет кольцо для наведения на резкость, под ним находится индикатор готовности к работе. На макушке камеры расположена кнопка быстрого вызова управляющей программы.

Качество тестовых материалов, полученных посредством WebCam NX Pro, очень высокое – отличная цветопередача, минимум шумов и при недостатке освещенности. Скорость захвата видео может действительно составлять 30 кадров в секунду даже при размере 640×480 пикселов.

Следует также отметить, что в комплект поставки аппарата входит довольно качественный микрофон.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Отличный выбор как для организации видеоконференций, так и для домашних забав

ЗА	ПРОТИВ
CMOS-матрица 640×480 пикселов; кольцо для наводки на резкость; универсальная платформа; микрофон в комплекте; программные регулировки качества изображения	Не выявлено

Creative WebCam NX Ultra

Цена – $63

Наличие в устройстве отличного CCD-сенсора ощущается буквально с первых минут работы с аппаратом – получаемое на экране изображение отличается хорошей цветопередачей и чистотой картинки. Качество микрофона и мононаушника оставляют желать лучшего, хотя для Web-трансляции это вполне сносно.

Помимо фирменного ПО, аппарат комплектуется рядом программ ArcSoft: фоторедактором PhotoImpression, видеоредактором VideoImpression, а также утилитами Multimedia Email (позволяет оперативно отправлять захваченные медиаданные по электронной почте) и Greeting Card Creator (обеспечивает создание оригинальных поздравительных открыток).



ВЕРДИКТ ★★★★☆

Офисная Web-камера; украсит любое рабочее место

ЗА	ПРОТИВ
Универсальная платформа; программная коррекция баланса белого; отображение кадра относительно горизонтали и вертикали; CCD-сенсор; ручной фокус	Посредственное качество входящей в комплект гарнитуры

D-Link DSB-C110

Цена – $19



Корпус Web-камеры стационарно прикреплен к платформе, обеспечивающей его свободный разворот в вертикальной (около 60°) и горизонтальной (360°) плоскостях. Платформа, размещаемая на поверхности стола или ЭЛТ-монитора, снабжена резиновыми ножками, которые препятствуют скольжению.

При захвате тестового видео с установками по умолчанию заметно преобладание красноватых оттенков. Впрочем, это легко устранить посредством программных настроек. Аппарат не позволяет производить «штатными средствами» интерполяцию изображения до размеров 640×480 пикселов, зато честно обеспечивает 30 кадров в секунду при разрешении 320×240.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Хорошее устройство для работы и общения с друзьями

ЗА	ПРОТИВ
Приятный дизайн; программная коррекция качества изображения; отображение кадра относительно горизонтали и вертикали	«Уход» изображения в красноватые оттенки при настройках по умолчанию

Genius VideoCam Slim USB2

Цена – $34



Внешний вид VideoCam Slim обманчив. При первом взгляде на нее кажется, что камера будет отлично смотреться с ноутбуком, однако никакого крепления для него (как и для ЖК-дисплея) не имеется. Впрочем, это, пожалуй, единственный недостаток. Качество картинки оказалось достаточно хорошим, устройство показало весьма неплохую цветопередачу и сравнительно мало шумов даже при плохом освещении. Автобаланс белого, правда, подвел, но его можно подстраивать программно в драйвере. Интерполяция отрабатывает очень качественно, позволяя растягивать картинку до размера 1280×1024. Аппарат укомплектован наушниками и микрофоном.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Красивая камера, которую, к сожалению, нельзя использовать с ноутбуком

ЗА
Стильный дизайн; неплохое качество; микрофон и наушники в комплекте

ПРОТИВ
Нет крепления для ЖК-монитора или ноутбука

Logitech QuickCam Messenger

Цена – $47



В устройстве отсутствует индикатор готовности к съемке, но зато модель снабжена регулятором фокусного расстояния объектива. Имеются также встроенный микрофон и кнопка для вызова управляющей утилиты.

Программно можно управлять цветовой насыщенностью, яркостью и контрастом картинки; подстраивать баланс белого; отображать кадр относительно горизонтальной или вертикальной оси симметрии.

К сожалению, аппарат нередко ошибается при автоматической установке баланса белого, добавляя смесь красного цвета и циана. Не всегда четко отрабатывает и функция погашения мерцания в кадре – становятся заметными светлые и темные полосы.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Неплохая Web-камера для школьника

ЗА
Встроенный микрофон; кольцо для наведения на резкость; приятный дизайн; программное управление качеством изображения

ПРОТИВ
Корпус аппарата очень плотно закрепляется в ложе платформы; нечеткость изображения

Logitech QuickCam Zoom

Цена – $76



Объектив модели снабжен кольцом для изменения фокусного расстояния, чуть выше находятся индикатор готовности к съемке и микрофон. В дополнительных программных настройках модели, помимо регулировки яркости, контрастности и цветовой насыщенности изображения, можно обеспечить компенсацию заднего света и запись в черно-белом варианте, выбрать одно из пяти доступных значений баланса белого, а также воспользоваться функцией компенсации мерцания.

Изображения, получаемые с помощью Logitech QuickCam Zoom, вполне хорошие – они выделяются неплохой цветопередачей с преобладанием холодных тонов и достаточно высокой четкостью.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Отличная Web-камера, обладающая рядом уникальных (как для этого класса устройств) функций

ЗА
Приятный дизайн; программная коррекция качества изображения; компенсация мерцания; цифровое масштабирование

ПРОТИВ
Не выявлено

Logitech QuickCam Sphere

Цена – $145



Головку камеры можно установить как непосредственно на подставку, так и на специальную штативную стойку (поставляется в комплекте), подняв ее тем самым до уровня глаз. Интересно, что Sphere умеет отслеживать движения пользователя, что очень удобно в сетевых видеоконференциях.

После установки драйверов легко настроить баланс белого, яркость, контраст и цветовую насыщенность изображений; отобразить картинку по вертикали или горизонтали; обеспечить съемку с задней подсветкой и др. Радует также наличие довольно качественного встроенного микрофона.

Но, пожалуй, самым главным является то, что Logitech QuickCam Sphere демонстрирует очень высокое качество изображения.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Эту модель мы рекомендуем всем, кто ценит высокую «техномоду» в сочетании с функциональностью и качественным изображением

ЗА
Оригинальная конструкция; великолепный дизайн; функция Face Tracking; широкие возможности настройки картинки

ПРОТИВ
Не выявлено

Logitech QuickCam for Notebooks Pro

Цена – $114



Данная камера в основном предназначена для использования с ноутбуками. Ее дизайн, мобильность и компактность просто впечатляют. Две подвижные скобы используются для крепления устройства к краю ЖК-дисплея, а задняя опора в нерабочем положении служит крышкой объективу.

Устройство обустроено объективом, снабженным кольцом для наведения на резкость, а также кнопкой для быстрого вызова управляющей программы. Штативное крепление обеспечивает одну степень свободы в вертикальной плоскости. Качество захватываемых кадров весьма высокое, хотя заметно преобладание маженты. При записи снимков и видео допускается трехкратное программное зумирование.

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Web-камера для мобильных пользователей

ЗА	ПРОТИВ
Компактность; кольцо объектива для наведения на резкость; жесткий пластиковый бокс в комплекте	При захвате с настройками по умолчанию на изображениях заметно преобладание маженты

Logitech ClickSmart 420

Цена – $70



Модель Logitech ClickSmart 420 не только выполняет функции обычной Web-камеры, но и может выступать в качестве простейшего цифрового фотоаппарата.

Устройство оборудовано объективом с постоянным фокусным расстоянием, вспышкой с диапазоном действия от 0,9 до 2,1 м, микрофоном, глазным видоискателем. На задней панели устройства расположены служебный символьно-текстовый монитор, вокруг него – кнопки для выбора режимов работы вспышки, удаления кадров и запуска таймера.

Аппарат оснащен матрицей, позволяющей получать фотоизображения максимального размера – 640×480 пикселов и видео – 320×240, а также встроенной памятью емкостью 8 MB.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Забавная игрушка для учеников младших классов

ЗА	ПРОТИВ
Приятный дизайн; три устройства в одном: фотоаппарат, камкордер и Web-камера; встроенные вспышка, видеоискатель и микрофон	Плохое качество фотоизображений

Sweex MiniWebCam USB

Цена – $13



Сложно поверить, но по размерам MiniWebCam ненамного превышает обычную пятикопеечную монету. Если есть гибкий, хотя и достаточно короткий, шнур, то камера наверняка придется по вкусу детворе, желающей поиграть в «Джеймсов Бондов». На самом деле, разумеется, устройство ориентировано на пользователей ноутбуков, которым понравится возможность поворачивать камеру как угодно, причем независимо от ее крепления. Впрочем, качество съемки у этой крохи оказалось на высоте. Не стоит, разумеется, ожидать от CMOS-сенсора 352×288 выдающихся результатов, однако картинка у детища Sweex лучше, чем у любой другой Web-камеры с тем же разрешением.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Забавная «шпионская» камера

ЗА	ПРОТИВ
Миниатюрные размеры; довольно неплохое качество; интересное крепление	Нет микрофона; короткий провод



V-Gear Talk Cam

Цена – $32

Мало кто из производителей задумывался о том, что Web-камера должна гармонировать не только с серым или черным стандартным системным блоком, но и с корпусами необычной раскраски, а также с имиджем владельца. V-Gear Talk Cam поставляется вместе с тремя сменными накладками разных цветов, которыми несложно изменить внешний вид устройства самостоятельно. Стильная голубая подсветка при включении подчеркивает удачный дизайн. К сожалению, с качеством изображения не все так гладко: цвета достаточно тусклые, хотя в целом шумов немного и автобаланс белого отрабатывается хорошо.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Девушкам понравится

ЗА	ПРОТИВ
Интересный дизайн; три сменные накладки разных цветов; микрофон	Плохое качество изображений, медленная матрица

Модель	Creative Webcam Instant	Creative WebCam NX Pro	Creative WebCam NX Ultra	Creative WebCam Pro eX
Ориентировочная цена в Киеве, $	37	44	63	50
Рейтинг	4	4	4	3
Тип матрицы, максимальный размер кадра (с интерполяцией)	CMOS, 352×288 (640×480)	CMOS, 640×480 (1024×768)	CCD, 640×480 (1280×960)	CCD, 640×480 (1024×768)
Баланс белого	Авто, программно	Авто, программно	Авто, программно	Авто, программно
В комплекте	Штативная платформа	Микрофон	Гарнитура (микрофон, мононаушник)	Гарнитура (микрофон, мононаушник)
Встроенный микрофон/питание	Нет/USB	Нет/USB	Нет/USB	Нет/USB
Платформа	1 степень свободы, поверхность рабочего стола, ЖК, ноутбук	2 степени свободы, ноутбук, ЭЛТ, ЖК	2 степени свободы, ноутбук, ЭЛТ, ЖК	2 степени свободы, ноутбук
Программы в комплекте	Creative PC-CAM Center, WebCam Monitor, ArcSoft PhotoImpression, Multimedia Email, Microsoft NetMeeting	Creative PC-CAM Center, WebCam Monitor, ArcSoft PhotoImpression, Multimedia Email, Microsoft NetMeeting	Creative PC-CAM Center, WebCam Monitor, ArcSoft PhotoImpression, VideoImpression, Multimedia Email, Greeting Card Creator	Creative PC-CAM Center, WebCam Monitor, Ulead PhotoExpress MCE, Microsoft NetMeeting

Модель	Creative WebCam Vista	D-Link DSB-C110	FlyCam USB100	Genius VideoCam Express	Genius VideoCam NB300	Genius VideoCam Slim USB2
Ориентировочная цена в Киеве, $	19	19	22	16	48	34
Рейтинг	3	3	3	3	4	4
Тип матрицы, максимальный размер кадра (с интерполяцией)	CMOS, 352×288	CMOS, 352×288	CMOS, 352×288 (640×480)	CMOS, 352×288 (640×480)	CMOS, 640×480 (1280×1024)	CMOS, 640×480 (1280×1024)
Баланс белого	Авто, программно	Авто, программно	Авто, программно	Авто, программно	Авто, программно	Авто, программно
В комплекте	Штативная платформа	Штативная платформа	Штативная платформа	Штативная платформа	Штативная платформа	Наушники, микрофон
Встроенный микрофон/питание	Нет/USB	Нет/USB	Нет/USB	Нет/USB	Нет/USB	Нет/USB
Платформа	3 степени свободы, поверхность рабочего стола	2 степени свободы, ЭЛТ	2 степени свободы, поверхность рабочего стола	2 степени свободы, поверхность рабочего стола	2 степени свободы, поверхность рабочего стола, ЭЛТ, ЖК, ноутбук	1 степень свободы, поверхность рабочего стола, ЭЛТ
Программы в комплекте	Ulead PhotoExpress	ArcSoft PhotoImpression, ArcSoft VideoImpression	Нет	RealPlayer G2, RealProducer G2, Camera Plus	Microsoft NetMeeting	Microsoft NetMeeting

Модель	Logitech ClickSmart 420	Logitech QuickCam for Notebooks Pro	Logitech QuickCam Messenger	Logitech QuickCam Sphere
Ориентировочная цена в Киеве, $	70	114	47	145
Рейтинг	3	4	3	5
Тип матрицы, максимальный размер кадра (с интерполяцией)	CMOS, 640×480 (1280×960)	CMOS, 640×480 (1280×960)	CMOS, 640×480	CMOS, 640×480 (1024×768)
Баланс белого	Авто	Авто, программно	Авто, программно	Авто, программно
В комплекте	Штативная платформа	Жесткий пластиковый бокс для транспортировки	Штативная платформа	Штативная стойка (22,8 см), программно-управляемый объектив
Встроенный микрофон/питание	Нет/4 AAA	Нет/USB	Да/USB	Да/USB
Платформа	2 степени свободы, поверхность рабочего стола	1 степень свободы, ноутбук, ЖК	2 степени свободы, ЭЛТ	2 степени свободы, поверхность рабочего стола
Программы в комплекте	Logitech QuickCam 8.2, Logitech Desktop Messenger	Logitech QuickCam 8.2, Logitech Desktop Messenger, Roxio VideoWave Movie Creator	Logitech QuickCam 8.0	Logitech QuickCam 8.1

Модель	Logitech QuickCam Zoom	Sweex MiniWebCam USB	Sweex WebCam USB	Tekram PC Webcamera TM-505	V-Gear TalkCam
Ориентировочная цена в Киеве, $	76	13	26	22	32
Рейтинг	4	4	3	3	3
Тип матрицы, максимальный размер кадра (с интерполяцией)	CMOS, 640×480	CMOS, 352×288	CMOS, 352×288 (640×480)	CMOS, 352×288	CMOS, 640×480
Баланс белого	Авто, программно	Авто, программно	Авто, программно	Авто, программно	Авто, программно
В комплекте	Штативная платформа	Нет	Штативная платформа	Штативная платформа	Сменные накладки
Встроенный микрофон/питание	Да/USB	Нет/USB	Нет/USB	Да/USB	Да/USB
Платформа	2 степени свободы, ЭЛТ	3 степени свободы, гибкий провод	2 степени свободы, поверхность рабочего стола	2 степени свободы, поверхность рабочего стола, ЭЛТ, ЖК, ноутбук	2 степени свободы, поверхность рабочего стола
Программы в комплекте	Logitech QuickCam 8.0	Smart Cam, Ulead Cool 360, Ulead PhotoExplorer, Ulead PhotoExpress 4	Smart Cam, Ulead Cool 360, Ulead PhotoExplorer, Ulead PhotoExpress 4	Нет	PhotoDVD Photo, Camera Plus, V-Gear BEE

ВОДА И КОМПЬЮТЕР

системы водяного охлаждения



Кирилл Балалин

Системы водяного охлаждения для ПК появились около пяти лет назад. Как это обычно бывает на рынке устройств для энтузиастов, идею подали фанаты, желающие улучшить показатели собственного компьютера. При разработке водяного охлаждения стояла задача борьбы с теплом и шумом одновременно: оверклокерам требовалось максимальное охлаждение при относительной тишине, ведь многовентиляторные монстры невыносимо гудят. Тогда-то и вспомнили о замечательных теплопроводных свойствах воды.

Первые системы водяного охлаждения были прерогативой «мастеров-самоделкиных», сооружавших конструкции из автомобильных радиаторов, аквариумных помп и самодельных ватерблоков и резервуаров. До сих пор такой подход к водяному охлаждению продолжает существовать и активно обсуждаться на специализированных форумах. Тем не менее вот уже несколько лет выпускаются серийные решения для жидкостного охлаждения компьютеров. Десятки производителей предлагают как полностью готовые системы от бюджетного уровня до Hi-End, так и отдельные компоненты (ватерблоки, помпы, радиаторы и т. п.), из которых можно собрать систему, идеально удовлетворяющую требованиям владельца. Давно перестало быть диковинкой водяное охлаждение графического ядра или чипсета материнской платы, а некоторые компании предлагают таким же образом отводить тепло от жестких дисков и блоков питания с помощью соответствующих наборов.

Объектом данного тестирования стали готовые системы водяного охлаждения, предназначенные прежде всего для охлаждения центрального процессора.



3RSystem Poseidon WCL-03

Цена – $100
Продукт предоставлен Eletek: тел. (044) 495-2911

Ватерблок	Алюминий
Радиатор	95×135×35 мм
Помпа	30 л/ч
Резервуар	90×27×27 мм
Шланги	10 мм

Эта система серии 3RSystem Poseidon имеет свою специфику: разработчики здесь сделали упор на максимальную компактность и тишину. WCL-03 преимущественно предназначена для установки в «кубики»-barebone, поэтому ее сложно напрямую сравнивать с конкурирующими решениями: ни одна другая система не рассчитана на беспроблемный монтаж в мини-ПК.

Алюминиевый ватерблок совмещен с помпой, расположенной сверху. Простое крепление для Socket A и Socket 478 столь же удобно, как и традиционные зажимы для кулеров. А вот алюминиевый радиатор не отличается высокой производительностью, зато он компактен, а установленный на него 80-миллиметровый вентилятор практически бесшумный – Poseidon с большим отрывом стал самой тихой системой в тесте.

На сегодня этот продукт уже заменяется усовершенствованной версией с медными теплообменниками, так что рекомендуем подождать до появления на рынке модели WCL-03Cu.



Ватерблок ★★★☆☆
Радиатор ★★☆☆☆
Помпа ★★☆☆☆
Конструкция ★★★★☆
Компактность ★★★★★
Цена/качество ★★★☆☆

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

Единственный на рынке ватеркулер для мини-ПК

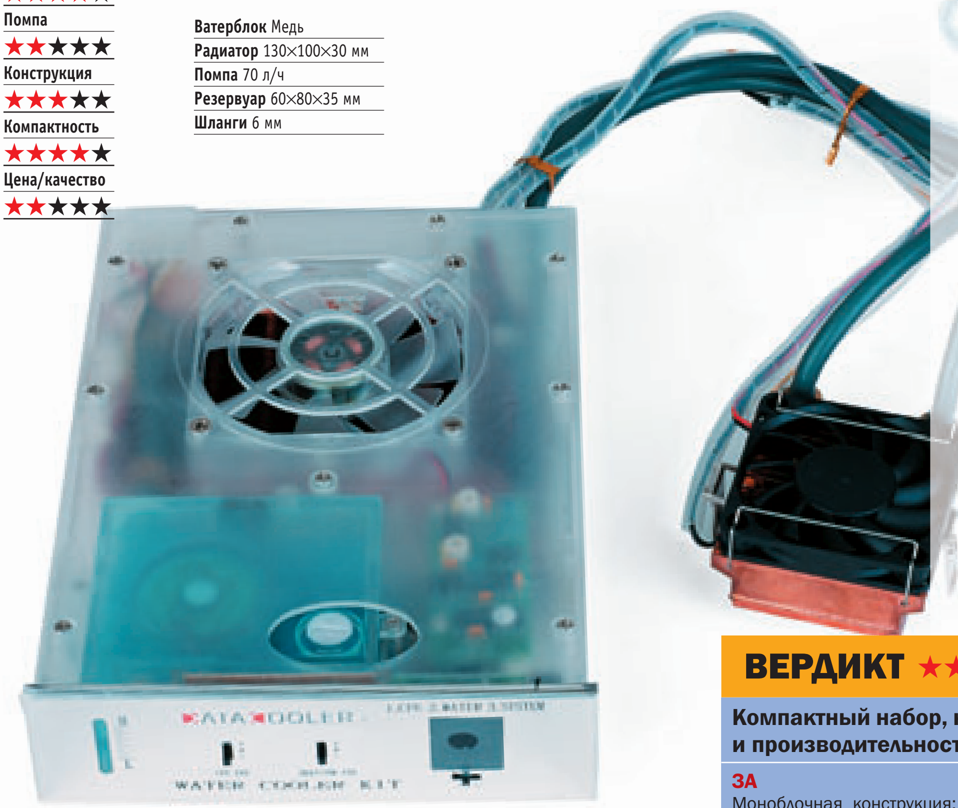
ЗА	ПРОТИВ
Максимальная компактность; минимум шума; ориентация на barebone-системы	Самая скромная производительность; завышенная цена

Titan Datacooler DWC-A1

Ватерблок ★★★☆☆
Радиатор ★★★★☆
Помпа ★★☆☆☆
Конструкция ★★★☆☆
Компактность ★★★★☆
Цена/качество ★★☆☆☆

Цена – $70
Продукт предоставлен «ДАКО»: тел. (044) 417-1458

Ватерблок	Медь
Радиатор	130×100×30 мм
Помпа	70 л/ч
Резервуар	60×80×35 мм
Шланги	6 мм



Конструкция «все-в-одном» оказалась очень компактной и подойдет для владельцев небольших корпусов. Ватерблок имеет напаянные на крышку медные ребра, охлаждаемые дополнительным вентилятором. В комплекте есть крепления для Socket A и Socket 478. Для установки последнего необходим демонтаж материнской платы. Возможность размещения системы на новых платформах (LGA 775, Socket 754/939) отсутствует.

Вторая часть системы, объединяющая в одном корпусе все оставшиеся детали, помещается в пятидюймовый отсек. В блок интегрированы резервуар с погружаемой помпой, медный радиатор, 80-миллиметровый вентилятор и управляющая электроника. Из-за специфики конструкции обязательно наличие свободного пространства над установленной системой Titan Datacooler DWC-A1, иначе эффективность охлаждения резко снизится. Производительность решения улучшается на максимальной скорости вентиляторов, но шум в таком случае просто невыносим.

ВЕРДИКТ ★★★☆☆

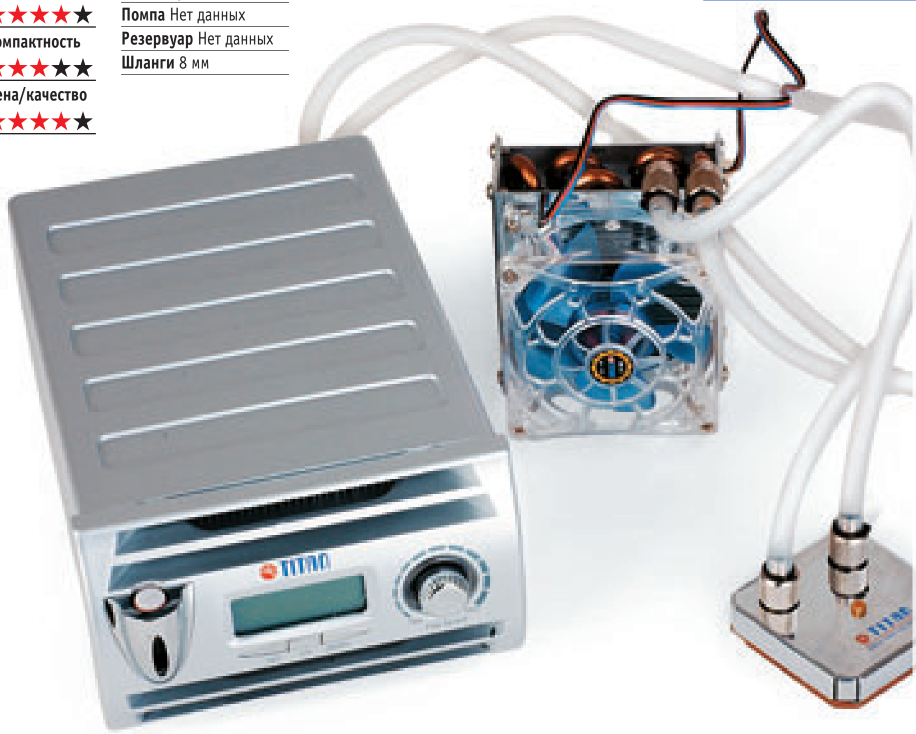
Компактный набор, но с неудачным балансом между шумом и производительностью

ЗА	ПРОТИВ
Моноблочная конструкция; оригинальный ватерблок с обдувом	Очень шумный на максимальных оборотах и неэффективный на малых

Titan Watercooler TWC-A04

Ватерблок ★★★★★ (4/5)
Радиатор ★★★★★ (4/5)
Помпа ★★★★★ (3/5)
Конструкция ★★★★★ (4/5)
Компактность ★★★★★ (3/5)
Цена/качество ★★★★★ (4/5)

Ватерблок Медь
Радиатор 94×86×76 мм
Помпа Нет данных
Резервуар Нет данных
Шланги 8 мм



ВЕРДИКТ ★★★★★ (4/5)

Удачная бюджетная система с привлекательным дизайном

ЗА	ПРОТИВ
Моноблочная конструкция; дизайн; вторичный радиатор; два ватерблока	Занимает два пятидюймовых отсека; высокий шум на максимальных оборотах

Цена – $160
Продукт предоставлен Compass: тел. (044) 531-9730

Второе поколение систем водяного охлаждения от Titan продолжает традиции моноблочных конструкций. Использование двухслотовой конфигурации позволило не только разместить внутри блока серьезную «начинку», но и улучшить эстетические качества устройства – большой дисплей температурного контроля и индикатор заполненности резервуара выглядят очень стильно.

Система поставляется в разобранном виде, но схема сборки весьма дружественна по отношению к пользователю. В комплекте есть не только медный процессорный ватерблок (совместимый с Socket A/478/754/939!), но и аналогичный для установки на видеокарты. Для улучшения производительности предусмотрен выносной вторичный радиатор с 80-миллиметровым вентилятором, но это, похоже, не слишком помогает системе. При установке на максимальные обороты шум нарастает непропорционально отдаче, тем не менее, для пользовательского уровня эффективность достаточная.

Swiftech H20-120-P



№11/2004 ДОМАШНИЙ ПК ЛУЧШЕЕ КАЧЕСТВО ★★★★★

Цена – $250

Продукт предоставлен Swiftech, www.swiftnets.com

Ватерблок Медь
Радиатор 155×133×25 мм
Помпа 1200 л/ч
Резервуар Нет
Шланги 10 мм

Результаты Swiftech H20-120-P настолько впечатляющи, что впору забыть обо всем, что мы говорили до сих пор об эффективности водяного охлаждения. Пользователям, которые не просто ищут комплексное решение, а устремлены к предельной производительности, системы водяного охлаждения «потребительского» класса попросту не могут предложить подобную эффективность. Для истинных энтузиастов выпускаются значительно более серьезные системы, и лидером верхнего сегмента этого рынка является продукция Swiftech.

Для описания продукта идеально подходит эпитет «индустриальный». Мощнейшая помпа (честные 1200 л/ч), продуманная конструкция радиатора и ватерблока, толстые шланги и «профессиональная» система заправки и спуска жидкости – каждый элемент СВО однозначно говорит о ее ориентации на серьезных пользователей. При этом уровень шума остается невысоким (ниже Titan), а сложностей в установке после прочтения руководства не возникает. Также, в отличие от бюджетных систем, для Swiftech есть огромный набор фирменных аксессуаров – вплоть до ватерблоков с элементами Пельтье.

Ватерблок ★★★★★
Радиатор ★★★★★
Помпа ★★★★★
Конструкция ★★★★★
Компактность ★★★★★ (3 из 5)
Цена/качество ★★★★★

ВЕРДИКТ ★★★★★

Правильное водяное охлаждение

ЗА
Потрясающая эффективность всех компонентов; гибкость конфигурации

ПРОТИВ
За качество нужно платить

Aucma CoolRiver 3

Цена – $140

Продукт предоставлен Eletek: тел. (044) 495-2911

Ватерблок Медь
Радиатор 155×130×40 мм
Помпа 72 л/ч
Резервуар Нет
Шланги 8 мм

Ватерблок ★★★★★ (4 из 5)
Радиатор ★★★★★
Помпа ★★★★★ (3 из 5)
Конструкция ★★★★★ (4 из 5)
Компактность ★★★★★ (3 из 5)
Цена/качество ★★★★★

№11/2004 ДОМАШНИЙ ПК ЛУЧШАЯ ПОКУПКА ★★★★★



Самая популярная из недорогих систем водяного охлаждения этим летом была обновлена, что положительно сказалось на ее производительности. Как и прежде (см. «Домашний ПК», № 8–9, 2003, itc.ua/14788), продукт отличается наличием полного комплекта медных теплообменников для процессора, видеокарты и северного моста. Новинкой является применение радиатора типа Black Ice, который и обеспечил прирост эффективности, а единственный 120-миллиметровый вентилятор работает тихо. Собранная и заправленная изготовителем конструкция может создать лишь одну проблему: достаточно крупный радиатор нелегко разместить в небольшом корпусе.

Как и конкурирующие решения, система ориентирована на легкость в установке и эксплуатации и дополнительно обеспечивает сравнительно более низкий уровень шума при той же производительности. В этом классе только Aucma CoolRiver позволяет охладить все три основных источника тепла в ПК.

ВЕРДИКТ ★★★★★ (4 из 5)

По-прежнему лучший выбор в потребительском классе

ЗА
Отличный радиатор; три ватерблока; низкий уровень шума

ПРОТИВ
Большие габариты радиатора

Принципиальная схема типичной системы водяного охлаждения включает четыре основные детали – помпу, ватерблок, радиатор и резервуар.

Помпа для воды обеспечивает круговорот жидкости-хладагента внутри системы. Они бывают двух типов: погружаемые (находятся в самой жидкости, внутри резервуара) и внешние. Основная их характеристика – мощность, измеряемая в литрах в час, от 50 до 2000 л/ч в серийно выпускаемых системах.

Ватерблок, или теплообменник, устанавливается на охлаждаемый компонент системы. Вода, проходя через ватерблок, отводит рассеиваемое тепло подобно тому, как воздух от вентилятора охлаждает обычный воздушный радиатор, – но значительно лучше. Факторами, влияющими на эффективность, в данном случае являются конструкция внутренних каналов, материал блока, толщина подошвы и общие размеры. Также, как и кулеры, ватерблоки имеют крепления для установки на процессоры разных типов.

Радиатор – вторичный теплообменник, рассеивающий то тепло, которое хладагент отвел от охлаждаемого элемента. Радиаторы, как правило, оснащаются вентиляторами для активного обдува. С производительностью здесь все просто: чем больше рабочая поверхность, тем эффективнее идет теплообмен с воздухом. Достаточно сильное влияние оказывают материал (алюминий или медь) и конструкция радиатора.

Резервуар (расширительный бачок) – в каком-то смысле «опциональный» элемент из четырех основных. Представляет собой сосуд, имеющий входное и выходное отверстия, а также, часто, отверстие для заправки системы. Наличие расширительного бачка необязательно, но больший объем жидкости в системе положительно влияет на ее показатели. При схеме с погружаемой помпой она размещается внутри резервуара. Единственной существенной характеристикой бачка является его объем.

Система соединяется в единое кольцо с помощью гибких шлангов, таким образом обеспечивается циркуляция рабочей жидкости. Кроме основных деталей, есть множество аксессуаров различной важности, но лишь перечисленные четыре компонента встречаются в подавляющем большинстве устройств.

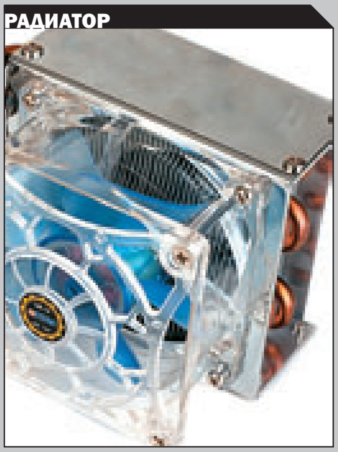
ПОМПА



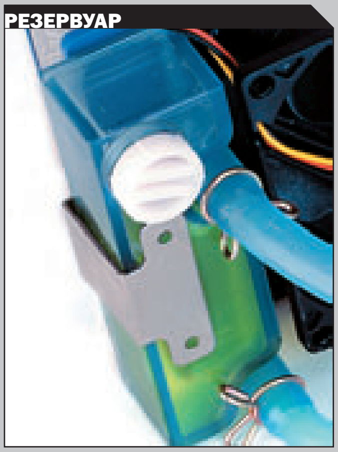
ВАТЕРБЛОК



РАДИАТОР



РЕЗЕРВУАР



Пять мифов о водяном охлаждении

1. Оно само по себе обеспечивает отличную производительность.

Главное заблуждение, связанное с «легендарным» статусом систем водяного охлаждения в представлении массового пользователя. Не стоит воспринимать любое подобное решение как панацею: сменив мощный воздушный кулер на водяное охлаждение начального уровня, можно даже проиграть в эффективности, так как недорогие СВО проектируются для обеспечения тихой и комфортной работы, а не для максимальной производительности.

2. Особой разницы по сравнению с хорошим кулером увидеть не удастся.

А этот миф провоцируют уже разочарованные покупатели, ранее верившие в первый пункт этого списка. Дифференциация систем водяного охлаждения на тихие и производительные, а также (более глубокая) на продукты для «энтузиастов» и потребительские позволяет подобрать решение, соответствующее индивидуальным запросам. Топовые модели несколько сложнее в сборке, однако их производительность значительно превышает таковую у лучших представителей традиционных кулеров.

3. Для сборки системы потребуется опыт слесаря-водопроводчика или, как минимум, очень умелые руки.

Заблуждение осталось с тех времен, когда водяное охлаждение было экзотикой, доступной лишь подготовленным пользователям. Системы начального уровня обычно поставляются не только предварительно собранными, но и заправленными на заводе! А процесс установки требует лишь размещения компонентов внутри корпуса ПК. Более того, даже к моделям для «энтузиастов» прилагается руководство по эксплуатации.

4. Если система протечет, будут большие неприятности.

Еще один «древний» миф, оставшийся от «самоделкиных». Да, в целом потоп внутри корпуса – очень неприятная вещь, однако далеко не всегда попадание воды приводит к «смерти» устройств. Самое главное – все современные системы имеют продуманную конструкцию, обеспечивающую их полную герметичность. Да и, кроме того, в большинство предзаправленных СВО на всякий случай заливают диэлектрическую жидкость.

5. Воду нужно регулярно менять и доливать.

Последнее «наследие самоделкиных»: в действительности же любая предзаправленная на заводе жидкость предотвращает появление ржавчины, а в комплекте с пользовательской заправкой поставляются специальные присадки, придающие аналогичные свойства обычной воде. Необходимость доливать жидкость из-за ее постепенного испарения в процессе работы отсутствует при условии герметичности серийно выпускаемых «водянушек».

Тестовая система

Для исследования систем охлаждения мы применяем специально спроектированный стенд Judge MARK 300, уже знакомый читателям «Домашнего ПК» по тесту кулеров (itc.ua/17162). Используя в качестве нагревательного элемента полевой транзистор с металлическим корпусом, мы можем с максимальной точностью регулировать нагрузку на систему охлаждения. Стенд имеет мощность от 25 до 250 Вт. Температура снимается по термодатчику, установленному в центре нагревательного элемента. Такой подход позволяет получить данные, весьма близкие к показателям реального процессора с соответствующим уровнем тепловыделения.

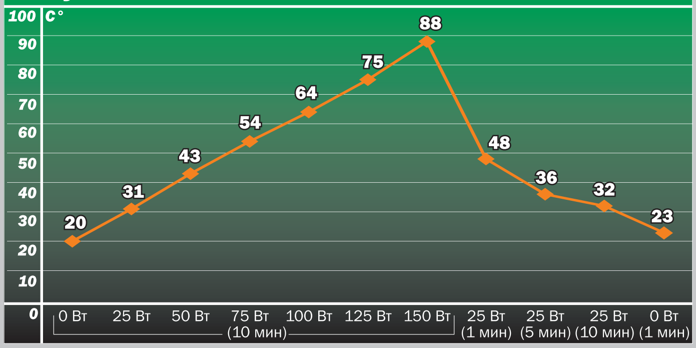
Методика тестирования

Система охлаждения устанавливается на стенд, и снимаются показатели температуры при нулевой загрузке. Затем стенд включается на минимальной нагрузке (25 Вт), система работает 10 минут, после чего записывается результат на данной загрузке. С шагом в 10 минут нагрузка повышается до 50, 75, 100, 125 и 150 Вт или до достижения нагревательным элементом 80 °C. В конце каждого десятиминутного периода (перед увеличением нагрузки) снимаются показания термодатчика в указанных условиях. Как свидетельствуют наши исследования, 10 минут достаточно, чтобы температура нагревательного элемента стабилизировалась после роста нагрузки с шагом в 25 Вт. Дальнейшее удлинение периодов между замерами практически не меняет картины, особенно во второй, наиболее важной, половине теста. После снятия показаний при загрузке 150 Вт возвращается минимальная нагрузка (25 Вт). Для оценки инертности системы снимаются показатели через 1, 5 и 10 минут работы. После чего стенд (но не система!) выключается, и через минуту на нулевой нагрузке проводится последний замер.

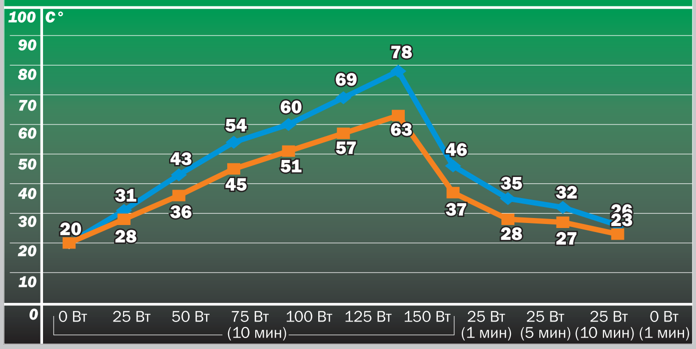
Условия тестирования

Температура воздуха +20° C поддерживалась искусственно. Дополнительный обдув (кроме штатного для исследуемой системы охлаждения) не применялся. При наличии штатной возможности регулировать обороты вентиляторов в системе снимались показания на минимальных и максимальных оборотах. Термоинтерфейс между нагревательным элементом и теплосъемником – паста КПТ-8.

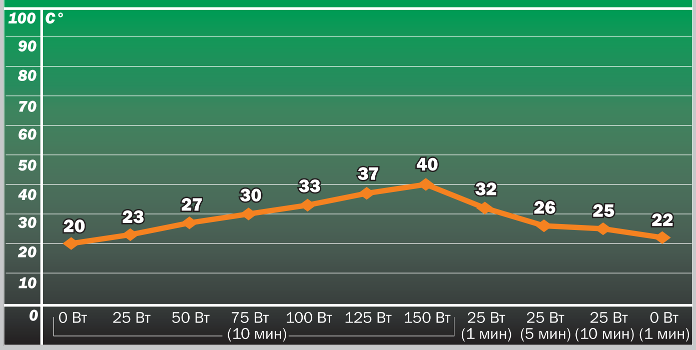
3RSystem Poseidon WCL-03



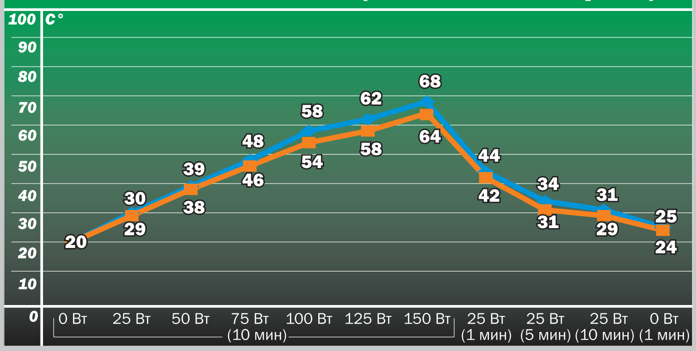
Titan Datacooler DWC-A1 (мин. и макс. обороты)



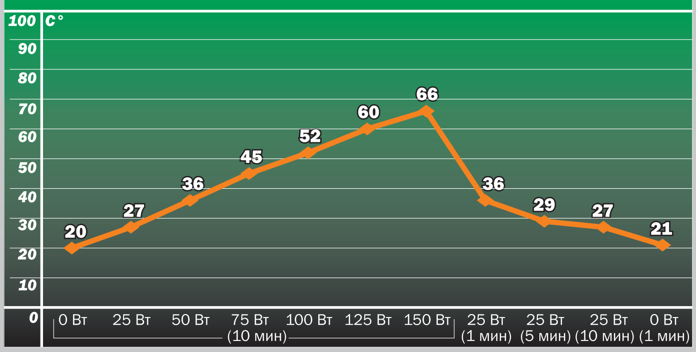
Swiftech H20-120-P



Titan Watercooler TWC-A04 (мин. и макс. обороты)



Aucma CoolRiver 3




TITAN
Розподіл високих температур
Працювати швидше —
завдання системи!
Наше — забезпечити її
охолодження!
TTC-W6TB/825
Intel P4 Socket 478 upto 3.2 GHz
Smart & Easy Clip
Total Dimensions : 100x91x89.6mm
80x80x25mm Ball Bearing fan
TTC-D9TB/CU35/R1
All Intel P3, Celeron Socket 370
AMD Duron / T-Bird upto 1.4 GHz
AMD Athlon XP 3200+
Ø35mmx6mm Copper Base
Total Dimensions: 82x80x85mm
80x80x25mm Ball Bearing Fan
TTC-K8CTB/SC
AMD Opteron & Athlon64
Copper Heat sink
Adjustable Fan Speed Controller
70 x 70 x 25 mm Ball Bearing Fan
TTC-003
Reduce the Case Inside Temperature
TTC-003 Only Take One PCI or ISA Slot
Sleeve Bearing Fan
HW-150
150W Power Inverter
DC 12V TO AC 220V
TTC-W6TB/825/CU35/SC
Intel P4 Prescott Socket 478 upto 3.2 GHz
Smart & Easy Clip
Total Dimensions : 100x91x104.4mm
80x80x35mm Ball Bearing fan
TTC-D5TB/G/CU35/R1
All Intel P3, Celeron Socket 370
AMD Duron / T-Bird upto 1.4 GHz
AMD Athlon XP 3000+
Ø35mmx6mm Copper Base
Total Dimensions: 82x80x66.5mm
80x80x25mm Ball Bearing Fan
TTC-K8ATB/825/SC
AMD Athlon 64 & Opteron
77mmx38mmx6mm Copper Base
Speed Controller
Total Dimensions : 87 x 82 x 77.3 mm
80x80x25mm Ball Bearing Fan
TTC-HD12TB
H.D.D. Cooler
Fits 3.5" Hard Disk Drive
Suitable for 1" & 1.62" Thickness H.D.D.
Sleeve Bearing Fan
HW-350
350W Power Inverter
DC 12V TO AC 230V
Офіційний дистриб'ютор в Україні:
COMPASS
(044) 531-97-30, www.compass.ua
Запитуйте в київській мережі салонів-магазинів «ГІГАБАЙТ»
вул. Івана Кудрі, 20, /«Дружби Народів»/, 531-97-28
вул. Велика Житомирська, 6, /«Майдан Незалежності»/, 229-22-15
пр. Маяковського, 10, /«Троєщина»/, 515-84-75
пр. Московський, 16, /«Петрівка»/, 419-81-88

ЗНАКИ ЗОДИАКА

Александр Птица

Ох и тесным сегодня становится рынок портативных игровых систем. Хотя Nintendo с последней инкарнацией вечнозеленой консоли GameBoy по-прежнему занимает королевский трон, все больше и больше компаний тоже стремятся застолбить и свое местечко под «карманным» солнцем. Присоединиться к этой теплой компании пытаются не только исполины вроде Sony и Nokia, но и дерзкие новички.



Цена – $399

Продукт предоставлен
Tapwave, www.tapwave.com

Операционная система
Palm OS 5.2T
Процессор
Motorola i.MX1 ARM9, 200 MHz
ОЗУ
128 MB
Экран
Трансрефлективный, 3,8", 480×320, цветной, с подсветкой, 65 536 цветов
Графический ускоритель
ATI Imageon W4200, 8 MB SDRAM
Слоты расширения
Слот 1: MMC, SD; слот 2: MMC, SD, SDIO
Размеры
143×79×14 мм
Масса
178 г
Тип и емкость аккумуляторной батареи
Li-Polymer 1540 мА·ч
Интерфейсы
USB, Bluetooth

ВЕРДИКТ ★★★★★

Мощный и производительный универсальный КПК с развлекательным уклоном

ЗА	ПРОТИВ
Продуманная эргономика; отличный дисплей; два слота расширения; большая емкость источника питания; значительный объем ОЗУ	Неудачное крепление стилуса; пока небольшое количество качественного игрового ПО; довольно высокая цена

Один из них – американская компания Tapwave. Собрались как-то многоопытные дядьки, ветераны IT-индустрии, и порешили, что неплохо было бы смастерить карманный развлекательный центр, заточенный под игрушки, но при этом обладающий всеми особенностями полноценного КПК. Поскольку они в свое время служили руководящими работниками корпорации Palm, то выбор ОС был предопределен.

Моя встреча с вице-президентом Tapwave Байроном Коннеллом на лондонской выставке EGN 2004 имела весьма приятные последствия – в нашем распоряжении оказался «первенец» компании – карманная консоль Zodiac.

Hardware

После первого же взгляда на этот гэджет становится ясным его главное предназначение – игры. Скажите на милость, в каком еще наладоннике вы видели аналоговый джойстик и кнопки на верхнем ребре (ну чисто «шифты» традиционных консольных геймпадов)? У какого еще КПК в основном рабочем положении экран имеет пейзажную ориентацию? И вообще, по дизайну Zodiac кардинально отличается от традиционных КПК. В первую очередь это касается плавной округлости линий его угольно-черного корпуса, напоминающего по форме некоторые игровые контроллеры. Словом, внешний вид и эргономика получают заслуженную пятерку.

Кстати, о дисплее есть смысл рассказать подробнее, поскольку он действительно оставляет прекрасное впечатление не только своими техническими характеристиками (диагональ 3,8", разрешение 320×480), но и комфортностью работы с ним. Радуют сочные цвета, прекрасная четкость изображений, солидный запас по яркости. А пейзажная ориентация путем легкого движения стилуса мгновенно меняется на портретную. Это уж как кому больше нравится в каждом конкретном приложении.

Немалая доля ответственности за превосходное качество картинки лежит на графическом чипе ATI Imageon W4200 с 8 MB памяти на борту. Надо сказать, что видеоподсистема без проблем справляется как со статическими приложениями вроде «читалки е-книг» PalmReader или текстового редактора WordSmith, так и с динамикой (игры, просмотр видео).

Воспроизведение звука под стать графике – стало быть, нареканий не вызывает. Еще бы, на этом фронте трудится чип Yamaha PA2. Кстати, Zodiac комплектуется наушниками от той же Yamaha, подключив которые к MP3-проигрывателю я с изумлением отметил, насколько повысилось качество звучания по сравнению со штатными «ушами» моего плеера.

Процессор Motorola i.MX1 ARM9 особой скорострельностью не отличается (тактовая частота 200 MHz), но его производительности вполне хва-

тает для большинства исполняемых программ. По крайней мере, я ни разу не замечал подтормаживаний.

Что касается внутренней памяти, то старшее устройство Zodiac 2 (то самое, которое мы и рассматриваем), имея 128 MB, по этому параметру уступает считанным моделям топовых КПК на базе Palm OS.

Рассказ о портативной системе будет оставлять впечатление незавершенного, если не коснуться таких важных аспектов, как возможности беспроводной связи и время автономной работы. В этом смысле у Zodiac вроде бы тоже все неплохо.

Консоль оснащена интерфейсом Bluetooth, причем кнопка включения беспроводной связи одновременно является и индикатором его работы. Кстати, испытания по установлению «контакта» между Zodiac и iPAQ Сергея Галёнкина закончились успешно.

Батарея из двух литийполимерных аккумуляторов имеет емкость 1540 мА·ч. Из присутствующих на нашем рынке наладонников Zodiac по этому показателю уступает только ASUS MyPal A716. «Полевые испытания» подтвердили заявленные ТТХ: устройство обходится без перезарядки, достаточно интенсивно работая в течение двух-трех дней.

Software

Пришла пора рассмотреть программную начинку Zodiac. В качестве операционной системы выступает Palm OS 5.2T. Буква T в названии – это ссылка на Tapwave, подчеркивающая тот факт, что OS подверглась определенной модификации. Изменения имели косметический характер и касались некоторой переделки внешнего вида основного пользовательского интерфейса, поддержки аналогового контроллера и других не столь значительных нюансов.

Интерфейс оболочки весьма удобен, а набор предустановленных приложений довольно велик. Они распределены по четырем категориям – Organizer (адресная книга, ежедневник, список задач, Memo Pad), My Stuff (Word-совместимый текстовый редактор WordSmith, калькулятор, будильник и программа InkStorm для чата через Bluetooth), Media (программы для прослушивания музыки, просмотра фото и видео, а также PalmReader) и, наконец, Games.

На играх есть смысл остановиться подробнее. Все-таки Zodiac – это не простой КПУ, а карманный развлекательный центр.

В комплект поставки входят набор пасьянсов Acid Solitaire и трюковая гонка Stuntcar Extreme, использующая трехмерный движок X-Forge. Естественно, без проблем запускаются и все игры, написанные для Palm. Однако самый большой интерес представляют коммерческие продукты, специально созданные или оптимизированные под Zodiac. Их перечень уже довольно внушителен, но, к сожалению, игр класса AAA в нем маловато.

К образцу Zodiac, который я получил от г-на Коннелла, прилагалась SD-карточка с самыми интересными зодиаковскими коммерческими играми из доступных уже сейчас (цены на них, как и следовало ожидать, находятся в диапазоне 10–30 долларов). Среди них особо выделим специально разработанный для Zodiac Duke Nukem Mobile с поддержкой виброэффектов и аналогового джойстика, вечнозеленый DOOM II, популярнейший на всех игровых платформах симулятор скейтборда Tony Hawk's Pro Skater 4 (он смотрится нисколько не хуже, чем на GameBoy Advance). В принципе, охвачены практически все игровые жанры – есть и action, и стратегии, и логические головоломки, и адвентюры, и RPG. В ближайшее время ожидается выход еще нескольких игрушек, завоевавших всемирное признание на других платформах. Среди них Tomb Raider и Neverwinter Nights.

О том, появится ли Zodiac в украинских магазинах, пока можно только строить догадки. А официальный старт в Европе назначен на IV квартал сего года.



ГРАФИЧЕСКИЕ КАРТЫ XFX: геймерам от геймеров



Кирилл Балалин

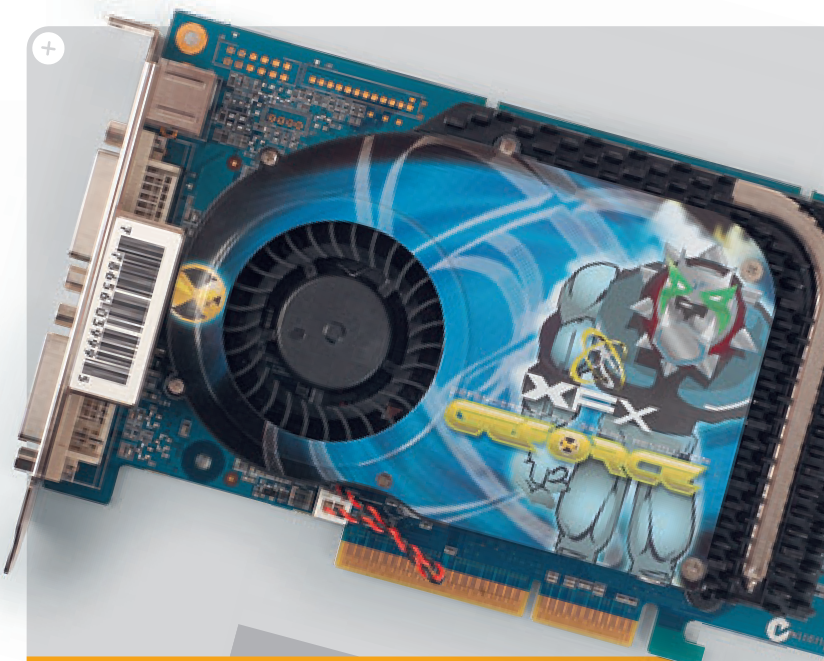
Производя видеокарты с 1999 г., компания XFX использует только графические чипы NVidia. Такая принципиальная позиция позволила ей стать одним из самых доверенных партнеров калифорнийского гиганта 3D-графики. Кстати, в отличие от некоторых других «энтузиастских» торговых марок, XFX не заказывает видеокарты по OEM-соглашениям, а производит самостоятельно на двух собственных заводах в Китае. Это гарантирует полный контроль качества, а также позволяет изготавливать необычные продукты. Подтверждая имидж геймерского производителя, XFX имеет в своем ассортименте также несколько игровых манипуляторов, однако основным направлением ее деятельности остаются, безусловно, графические адаптеры.

В целом, продукция XFX позиционируется как товар высшего ценового диапазона. Отличный уровень подтверждается как самими видеокартами (XFX зачастую выпускает модели с повышенными рабочими частотами и необычными конструкторскими решениями), так и их «подачей». Фирменный дизайн коробки, стилизованный под букву «X», обеспечивает мгновенную узнаваемость бренда, солидная игровая комплектация (например, полная версия культовой игры X2: The Threat) порадует энтузиастов, а логотип For Gamers, By Gamers на всех продуктах однозначно говорит о целевой аудитории компании. Как и другие элитные бренды, XFX устанавливает достаточно высокие цены на свою продукцию, но это компенсируется общим качеством и теми приятными мелочами, которыми характеризуются высококлассные товары.

XFX GeForce 6800 GT 256 MB
★★★★★

Первым продуктом XFX, попавшим в Украину, стала видеокарта на базе наиболее удачного предложения NVidia в высокопроизводительном сегменте – GeForce 6800 GT. Обладая прекрасной производительностью (ее обеспечивают 16 конвейеров и память GDDR3 с частотой 1 GHz) и возможностью разгона до уровня GeForce 6800 Ultra и выше, такие карты еще более привлекательны для энтузиастов. Таким образом, у нас были все основания полагать, что версия от XFX отличается повышенными тактовыми частотами. Однако оказалось, что в «оверклокерской» серии Extreme Gamer представлены только старшая GeForce 6800 Ultra и обычная GeForce 6800. Причина вполне понятна: ведь 6800 Ultra, по сути, и есть немного разогнанная версия 6800 GT. Так что для этого чипа производитель предусмотрел другую особенность – видеокарта поставляется с полной лицензионной версией DOOM 3. Это весьма щедрый подарок со стороны XFX, учитывая уровень розничных цен на оригинальную игру с серийным номером, позволяющим играть на официальных серверах и рассчитывать на техническую поддержку. Кроме того, нельзя не отметить отличный маркетинговый ход – видеокарта комплектуется именно игрой, позволяющей использовать всю мощь NVidia GeForce 6800 GT (подробнее см. «Игры против железа: DOOM 3», «Домашний ПК», № 10, 2004).

Второй отличительной чертой, характерной для всех продуктов семейства GeForce 6800 от XFX, кото-



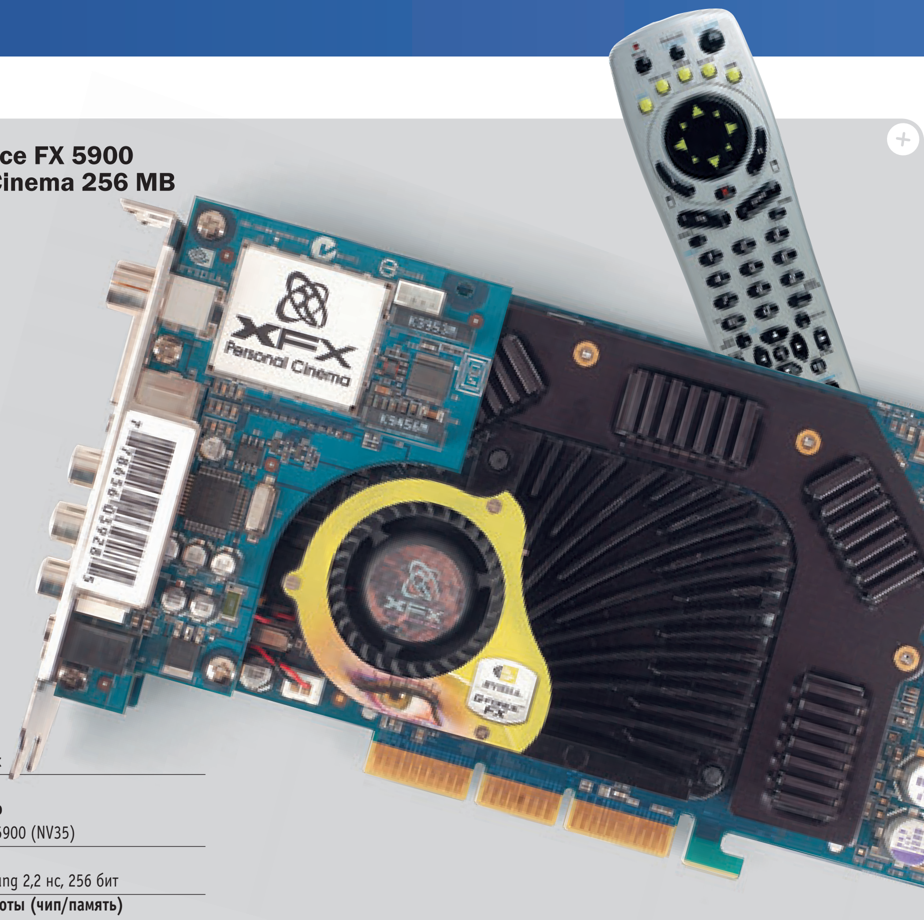
ВЕРДИКТ ★★★★★

Серьезный конкурент привычным «дорогим» брендам

ЗА	ПРОТИВ
Два разъема DVI; DOOM 3 в комплекте; уникальная упаковка	С учетом позиционирования в hi-end-сегменте – нет

XFX GeForce FX 5900 Personal Cinema 256 MB

Цена – $335



Продукт предоставлен
XFX Europe,
www.xfxforce.co.uk

Графическое ядро
NVidia GeForce FX 5900 (NV35)

Видеопамять
256 MB DDR, Samsung 2,2 нс, 256 бит

Стандартные частоты (чип/память)
400/700 MHz

Возможный разгон (чип/память)
490/890 MHz

Интерфейс
AGP 8X

Разъемы
1×D-Sub, 1×DVI-I, 1×Video-in, 1×S-Video-in, 1×CATV-in, 2×Audio-in, 1×Video-out, 1×S-Video-out, 1×HDTV-out, 1×Audio-out

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучший «мультимедиакомбайн» на чипах NVidia

ЗА	ПРОТИВ
Широкая функциональность; выходы для HDTV; отличный пульт ДУ; достаточная производительность	Неказистый дизайн USB-приемника для пульта ДУ; пониженная штатная частота памяти

XFX GeForce 6800 GT 256 MB

Цена – $450



Продукт предоставлен
XFX Europe,
www.xfxforce.co.uk

Графическое ядро
NVidia GeForce 6800 GT (NV40)

Видеопамять
256 MB GDDR3, Samsung 2,0 нс, 256 бит

Стандартные частоты (чип/память)
350/1000 MHz

Возможный разгон (чип/память)
440/1210 MHz

Интерфейс
AGP 8X

Разъемы
2×DVI-I, 1×TV-out

рая понравится владельцам TFT-мониторов, является наличие сразу двух разъемов DVI. Фактически, только у XFX есть такое предложение на чипе GeForce 6800 GT, остальные производители строго соблюдают референсный дизайн с одним DVI и одним VGA D-Sub.

XFX GeForce FX 5900 Personal Cinema 256 MB ★★★★★

Как известно, серия Personal Cinema у NVidia является ответом на весьма успешные «комбайны» All-In-Wonder их извечного конкурента ATI. Однако большинство производителей предлагает лишь недорогие решения этой серии на базе GeForce FX 5200 или FX 5700 LE. Компания XFX – единственный партнер NVidia, представивший полную линейку продуктов Personal Cinema, включая флагманский GeForce FX 5900. Пока что аналогичные предложения на основе новых чипов GeForce 6 Series не анонсированы, однако FX 5900 в данном случае обладает хорошим балансом между стоимостью и производительностью.

При разработке этого продукта «кинематографическую» часть разместили на отдельной небольшой плате, которая установлена поверх основной карты. Таким образом удалось значительно снизить затраты на разработку и производство, ведь базовой картой служит обычный GeForce FX 5900, только с объемом видеопамяти, характерным для версии Ultra, – 256 MB. Частота чипа составляет 400 MHz (обычные для GeForce FX 5900), а вот тактовая частота памяти занижена до уровня FX 5900 XT. Впрочем, как показали наши тесты, при желании карта вполне успешно поддается оверклокингу, разгоняясь значительно выше частот GeForce FX 5900 Ultra.

Комплект Personal Cinema предусматривает наличие TV-тюнера, полного комплекта видеовходов и выходов, включая компонентный выход для HDTV, два аудиовхода и разъем для подключения колонок, а также очень качественного радиочастотного пульта дистанционного управления. Разумеется, что на CD-ROM, поставляемом в комплекте с картой, наличествует все необходимое программное обеспечение для комфортной работы с комплексом.

Изобретая мышь заново



RTR-720 Mark II
Цена – $59

Продукт предоставлен GoodWorkSystems, www.gamingmouse.com

Тип манипулятора Оптическая мышь со встроенной памятью
Сенсор ADNS-2051, 1600 dpi
Количество кнопок 7
Интерфейс USB
Особенности Низкоуровневая конфигурация с помощью языка PAL 2.0

ВЕРДИКТ ★★★★★

Уникальное предложение, не имеющее аналогов

ЗА	ПРОТИВ
Невероятная функциональность; возможность полного программирования; готовые профили; удобная и практичная конструкция; сенсор последнего поколения не подведет в играх	Есть период адаптации к работе; сравнительная сложность освоения PAL для простого пользователя

Как известно, манипулятор типа «мышь» был изобретен в 1968 г. Дугласом Энгельбартом и с того времени идеологически не изменился. Конечно, сравнивая нынешние модели (скажем, Logitech MX1000) с продуктами десятилетней давности, невозможно не признать прогресс в области «мышиных» технологий, но общая схема устройства остается неизменной. Компания GoodWorkSystems рискнула внести серьезные коррективы в принципы проектирования и дизайна мыши, и, кажется, их продукт получился весьма успешным.

По конструкции RTR-720 Mark II кардинально отличается от типичных компьютерных мышей. Продукт значительно меньше своих более традиционных родственников и имеет форму цилиндра. Такой дизайн предполагает, что держать манипулятор следует кончиками пальцев, а не ладонью. Согласно данным исследований, проведенных производителем, такая форма обеспечивает значительно более активное использование мышц ладони, и особенно пальцев, при перемещении мыши, что не только увеличивает точность движений, но и снижает усталость руки (в первую очередь запястья). На верхней поверхности имеются четыре небольшие круглые кнопки со светодиодной подсветкой, еще три спрятаны под широким резиновым кольцом, которое опоясывает мышь, обеспечивая наилучший контакт с пальцами. Конечно, к такой форме и расположению кнопок приходится привыкать, но уже после нескольких часов работы с R2 (традиционное сокращенное название RTR-720 Mark II) пользователь чувствует себя вполне комфортно.

USB-шнур выведен на максимальном расстоянии от поверхности стола, такое решение уменьшает ощущение «привязанности» мыши. А для тех, кому и этого недостаточно, имеется закрытое прозрачной заглушкой дополнительное отверстие в верхней части, предназначенное для отвода шнура в сторону. Вообще, забота об удовлетворении вкусов покупателя является одним из основных принципов дизайнеров R2: у производителя доступны свыше 20 видов разноцветных верхних поверхностей и около десятка резиновых колец. Более того, покупая мышь с официального сайта, можно заказать и любой другой цветовой набор светодиодов. Сопротивление нажатию регулируется для каждой кнопки отдельно, а программным способом – схемы работы светодиодов, включая их индивидуальную яркость. Еще один сюрприз ждет нас при осмотре нижней части мыши: вместо привычных тефлоновых ножек на R2 установлены... шарики из высококачественной нержавеющей стали. При использовании соответствующей поверхности и благодаря малому весу устройства достигается потрясающий эффект: на перемещение R2 расходуется заметно меньше сил, нежели любой другой мыши. Впрочем, для владельцев ковриков из твердых материалов в комплект поставки входят и тефлоновые ножки. Тем не менее лучшей поверхностью станет фирменный Killenflor: его материал идеален как для металлических «лап» R2, так и для оптического сенсора (при разработке коврика проводились соответствующие исследования).

Описанного выше уже достаточно, чтобы оценить уникальность продукта. Но не только дизайн и конструкция R2 привлекли наше внимание. Основным фактором, собственно и позволившим сделать столь громкий заголовок, является техническая часть RTR-720 Mark II. Оптический сенсор с разрешением 1600 dpi как минимум ничем не уступает используемому в мышах MX-серии от Logitech. Что же касается микропроцессора, установленного в R2, по производительности он опережает Intel 80286! Такая мощность применяется для обработки команд встроенного специализированного языка программирования (!) PAL 2.0. С его помощью можно писать сложные алгоритмы, которые пригодятся в играх и работе. Приведу пример достаточно простого макроса: мгновенный выбор восьми типов оружия путем движения мыши в одну из восьми сторон с зажатой кнопкой – и вместе с переключением в игре сменятся на заданные для каждого вида оружия вертикальная и горизонтальная чувствительность, дизайн прицела и угол обзора (fov). Для игроков, не желающих разбираться в программировании, существуют готовые профили для популярных игр с полезными возможностями – чего стоит хотя бы идеальный переключатель фонарик/оружие в DOOM 3!

Конфигурационная утилита с редактором PAL, поставляемая в комплекте, является близким аналогом прошивщиков BIOS: все установки сохраняются в энергонезависимой памяти мыши. Ее объем – около четырех страниц текста, поэтому можно записать не только настройки, но и пару конфигов для любимых игр, меняя их «на лету» с помощью комбинации кнопок. То есть кибератлетам и любителям сетевых баталий, посещающим компьютерные клубы, не придется брать с собой дискеты или другие носители информации: просто подсоединив манипулятор к компьютеру, они получат адаптированную под личные требования систему. Никакая другая мышь не имеет даже половины функциональности R2, хотя в полном объеме особенности этого продукта оценят лишь немногие пользователи – вещь все же специфическая.

МИФОЛОГИЯ расходного суррогата

На правах рекламы

Современная печатающая и множительная техника ведущих мировых производителей – это высокотехнологичные электронные устройства. Они интеллектуальны и сложны, и неграмотное вмешательство в их работу обычно приводит к труднопрогнозируемым последствиям. Попытка заставить принтер, факс или многофункциональный офисный аппарат использовать картриджи «made in Neizvestno gde» рано или поздно скажется на работе устройства. Погоня за сиюминутной экономией при покупке очередного поддельного расходного материала оборачивается лишь дополнительными затратами и потерями. По оценкам аналитиков, от 70 до 80% продаваемых у нас картриджей для копиров, принтеров и комбинированных офисных аппаратов – откровенные подделки. При этом такие подделки живут и здравствуют благодаря нескольким широко распространенным мифам.



Миф первый. «Ничего страшного не случится». Сильно заблуждаются те, кто считает следствием использования подделок лишь незначительное ухудшение качества. В большинстве случаев из строя выходит сам аппарат. Поначалу кажется, что созданное всемирно известным производителем устройство вполне смиряется с «чужаком», однако с течением времени в его работе начинают происходить сбои. В результате – визит в сервис-центр. А там, увы, выясняется, что необходимо сменить тот или иной блок, причем стоить это будет дорого, ведь, используя подделку, теряешь право на гарантийное обслуживание. По наблюдениям специалистов, применение поддельных картриджей приводит к повышенному расходу тонера или чернил, к выходу из строя основных узлов и агрегатов (например, высоковольтного блока, узла закрепления изображения, у струйных принтеров – печатающей головки), заменяемых за счет клиента. На оригинальные же расходные материалы действует фирменная гарантия. Кроме того, они разработаны индивидуально для каждой модели и проходят жесткий контроль качества на заводах самого производителя. Даже если покупатель столкнется с проблемой брака, он всегда сможет поменять неисправный оригинальный картридж (в отличие от подделки) по месту его приобретения, предъявив техническое заключение сервисного центра. Все эти меры принимаются вендорами специально для удобства потребителей. Эту же цель преследуют специальные программы, ведущиеся такими мировыми производителями, как Canon, HP, Epson и другими, для борьбы с подделками.

Миф второй. «Технологическое качество подделок растет». На самом деле растет лишь полиграфическое качество упаковки подделок, которые становятся ярче и привлекательнее. Производство оригинальных расходных материалов – сложный технологический процесс, поэтому значительное снижение его стоимости возможно, по словам дилер-менеджера по расходным материалам Canon North-East Oy Владимира Ковальского, лишь за счет неполного выполнения множества технологических норм. Так, включение специальных добавок в состав оригинальных чернил обеспечивает наименьший механический износ печатающей головки принтера и самоочистку головки. А их отсутствие в картридже и наличие примесей приводят к разрушению механизма подачи чернил, химической коррозии механизма подачи и впрыска, засорению впрыскивающих отверстий. Поддельные картриджи всегда отличаются низким качеством, производятся по упрощенным технологическим схемам с использованием дешевого сырья и устаревшего оборудования, а чернила или тонер не отвечают базовым требованиям производителя.

Миф третий. «Качественные подделки сертифицируются вендорами». Если вам предлагают перезаправленные картриджи, заявляя о так называемом сертифицированном производстве, – это обман. Речь идет не о качестве изготовления картриджа, а о ведении документооборота по часто упоминаемому в таких случаях стандарту ISO 9001, который не относится к производственному процессу. Качество расходных материалов гарантируется сертификатом ISO 14001, которым не обладает ни одна компания по перезаправке.

Кроме того, большинство мировых вендоров не выпускает никаких комплектов для перезарядки картриджей другими компаниями. Изредка (как, например, в случае Canon KartEko E30R для копиров серии PC/FC) вендоры сами восстанавливают свои картриджи с доскональным соблюдением всех норм и требований технологического процесса на собственных предприятиях. Картридж E30R восстанавливается только один раз: тонер, барабан и чистящее лезвие заменяются оригинальными компонентами, при этом компания Canon гарантирует качество печати и надежность работы копиров. При использовании этого картриджа на копировальный аппарат сохраняется гарантия. Надо отметить, что E30R был специально разработан для пользователей, которые хотят сэкономить на стоимости, но не проиграть в качестве.

Миф четвертый. «Подделки дешевле». Этот миф был бы реальностью, если бы средний срок службы офисной техники исчислялся месяцами. Однако факсы, принтеры, копировальная техника, особенно от всемирно известных компаний, рассчитаны на длительный срок, исчисляемый годами. А на такой стайерской дистанции подделки обходятся значительно дороже. По наблюдению специалистов сервис-центра, в среднем уже после года пользования техникой Canon с оригинальными расходными материалами общая стоимость владения такими устройствами оказывается ниже, чем в случае их эксплуатации с применением подделок.

Подводя итог, можно сказать: оригинал всегда лучше копии, а скупой платит в лучшем случае дважды. И это уже не миф.

HP IPAQ HX4700: новый флагман

Роман Хархалис

Модель Pocket PC топ-класса от HP определенно входит в тройку самых ожидаемых в текущем году проектов в стане КПК. Лидер этого рынка, выпуская модель с VGA-экраном, тем самым как будто утверждает данный элемент оснащения в качестве неписаного стандарта для КПК высшего уровня. Ряд конструкторских решений и пунктов спецификации делают hx4700 очень интересным с технической точки зрения: данная модель – первый Pocket PC с процессором, работающим на частоте 624 MHz. Наконец многочисленная армия владельцев iPAQ разных моделей и лет выпуска, достаточно долго ожидающая 624-мегагерцевый VGA-КПК от столь полюбившегося производителя, сможет заменить им свои устройства.



Цена – $750

Продукт предоставлен
DataLux, тел. (044) 249-6303

Операционная система
MS Windows Mobile 2003 Second Edition

Процессор
Inter PXA270, 624 MHz

ОЗУ
64 MB

ПЗУ
128 MB

Область ПЗУ для хранения пользовательских данных
85 MB

Экран
TFT, 640×480 точек, 65 536 цветов

Слоты расширения
SD/MMC, CompactFlash

Размеры
131×77×15 мм

Масса
187 г

Тип и емкость аккумуляторной батареи
Li-Ion, 1800 мА·ч

Интерфейсы
IrDA, USB, Bluetooth, Wi-Fi

ВЕРДИКТ ★★★★★

КПК топ-класса с отличным VGA-экраном, богатой оснащенностью и рядом необычных возможностей

ЗА	ПРОТИВ
Отличный экран; быстрый процессор; два беспроводных интерфейса; сенсорная панель; качественный корпус	Достаточно большая масса

Как и все топовые iPAQ, hx4700 – довольно крупное и массивное устройство. Его размер должен символизировать солидность, и этой характеристики аппарату действительно не занимать. Корпус КПК выполнен из металла. Но настоящий фурор вызывает отличный VGA-дисплей. Скажем прямо, такого качественного экрана у КПК мы еще не видели, хотя нам доводилось работать и с ASUS MyPal A730, и с Toshiba e800. Дисплей очень четкий, с практически незаметным зерном, демонстрирует живые и насыщенные цвета и обладает большим запасом яркости. Смотреть на нем фотографии – одно удовольствие.

Помимо этого, hx4700 имеет значительный объем постоянной памяти, а размер области ПЗУ для хранения пользовательских данных составляет 85 MB. КПК оснащается интерфейсами Bluetooth и Wi-Fi, которые могут работать одновременно. Необычными элементами оснащения являются также сенсорные кнопки и панель – с ними обращаться гораздо удобнее, чем с механическими органами управления. Правда, это касается только случаев, когда нужно постоянно делать одну и ту же операцию (скажем, прокручивать текст при чтении электронной книги), так как при нажатии попеременно нескольких чувствительных областей достаточно часто случаются ошибочные срабатывания.

Дополнительное программное оснащение, помимо стандартных для Windows Mobile 2003 SE утилит, довольно богато – вполне очевидно, что предметом основного интереса для потенциальных пользователей здесь выступает не программное, а аппаратное обеспечение, так что ассортимент последнего поменьше, чем, скажем, в iPAQ rx3715. И тем не менее в hx4700 присутствуют программы-просмотрщики документов MS Office, утилита для взаимодействия с мобильными телефонами через Bluetooth (поддерживаются распространенные ныне модели Siemens S55, Sony Ericsson T610 – популярные и достаточно новые), ПО для просмотра и простого редактирования изображений. В общем, софтверное оснащение КПК четко соответствует его деловой направленности.

Тесты показывают, что быстродействие HP iPAQ hx4700 находится на довольно высоком уровне. Такое утверждение несколько неожиданно, поскольку частота процессора, установленного в этой модели, рекордная. Дело в том, что архитектура Pocket PC весьма болезненно перенесла переход с экранного разрешения QVGA (320×240 точек) на VGA. Системы со стандартным для QVGA-моделей 400-мегагерцевым процессором, как оказалось, с натугой справляются с прорисовкой в четыре раза большего по площади Рабочего стола. Несколько быстрее стал ASUS MyPal A730 с его 520 MHz, а 624-мегагерцевый iPAQ hx4700 уже можно назвать абсолютно комфортным в работе с графическим интерфейсом нового разрешения. Огромная, по меркам предыдущего поколения КПК, батарея емкостью 1800 мА·ч обеспечивает максимальное время автономной работы при выполнении обычных пользовательских задач и максимальной яркости подсветки, превышающее 5 ч.

Как видим, HP iPAQ hx4700 получился вполне удачным. Отличный экран, хорошее быстродействие и продолжительное время автономной работы – это как раз то, что нужно требовательному пользователю. Ну и наконец, престижно обладать такой новинкой.

ДОМАШНИЙ ПК

Открыта подписка на 2005 год!

Подпишись и получи подарок!

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ
В акции может принять участие каждый, кто до 10 января 2005 г. оформил подписку на год на журнал «Домашний ПК» и до 20 января прислал оригинал подписного абонемента по адресу: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51, «Издательский Дом ITC». Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 270-2849, 270-3891 или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Подписавшись на журнал «Домашний ПК», вы можете стать обладателем замечательного подарка*.



hp invent

Планшетный компьютер HP Compaq Tablet PC TC1000
от бизнес-партнера компании Hewlett-Packard компании DataLux:
тел. (044) 249-6303



NEC

ЖК-монитор NEC LCD1501-BK 15"
от официального дистрибьютора мониторов NEC в Украине компании «Ингресс»: тел. (044) 227-5155, 227-5022,
www.ingress.com.ua.



MP3-плеер Creative MuVo2 X-Trainer,
512 MB Flash RAM, USB 2.0
от компании Euro Plus:
тел. (044) 249-7231, 249-3741
www.eplus.kiev.ua



Chicony

10 вэб-камер TwinkleCam Pro
(DC-2120)
от официального дистрибьютора в Украине компании «Скайлайн»:
тел/ф. 044 238 66 00
www.skyline.com.ua



Видеокарта Gigabyte Radeon X600 Pro, 128 MB DDR, TV-out, DVI, PCI Express
от компании Euro Plus:
тел. (044) 249-7231, 249-3741,
www.eplus.kiev.ua

сравни цены!

Розничная цена на год:
9,45 грн × 10 номеров = 94,50 грн
«Домашний ПК» + CD:
15,30 грн × 10 = 153 грн

Подписная цена на год:
8,24 грн × 10 номеров = 82,40 грн
«Домашний ПК» + CD:
12,36 грн × 10 =123,60 грн

Подведение итогов акции состоится в январе 2005 г. Результаты акции будут опубликованы в «Домашнем ПК», № 3.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
без CD – 23679
с CD – 22615

Не забудьте указать свои имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон.
Желаем удачи!



Карманный компьютер «Версия Vesta 300»
от НПФ «Версия»:
тел. (044) 554-2747

А также

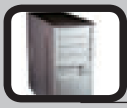
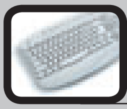
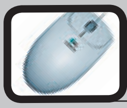
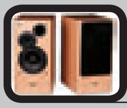
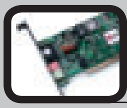
20 комплектов лицензионных игр от ведущих издателей!

*Под подарком подразумевается приобретение товара за 1 грн.

КОМПЬЮТЕРЫ И КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

ПК НАЧАЛЬНОГО УРОВНЯ

	Intel Celeron D 320 (2,4 GHz, 256 KB L2-кэш) AMD Athlon XP 2000+ Thorton (1,67 GHz, 256 KB L2-кэш)	$75 $55
	Чипсет Intel i865PE для Celeron D Чипсет NVidia nForce2 Ultra 400 для Athlon XP	$80 $80
	256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$45
	Видеокарта на чипе GeForce FX 5200 128-bit, память 128 MB	$70
	Жесткий диск 80 GB, кэш-буфер 8 MB	$75
	Монитор 17" 1280×1024 @ 85 Hz	$175
	DVD-ROM/CD-RW Combo	$45

	Интегрированное аудио	–
	Корпус Middle Tower ATX 300 Вт	$50
	Клавиатура PS/2	$9
	Мышь PS/2	$6
	Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$25
	Акустика 2.0	$20
	Внутренний модем PCI 56K V.90	$20

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $695/$675

ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО



AMD Sempron 3100+

$135

Первый бюджетный процессор для платформы Socket 754 сделал ее доступной широкому кругу пользователей. Хотя AMD Sempron 3100+ не поддерживает 64-битных вычислений, интегрированный контроллер памяти и шина HyperTransport позволяют данной модели развить быстродействие, достойное компьютера среднего класса. Линейка AMD Sempron позиционируется как конкурент Intel Celeron D, однако соревноваться ее старшим моделям придется уже с Pentium 4.

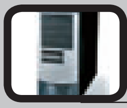
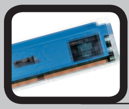
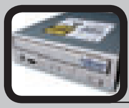
DVD+/-RW NEC ND-2510A

$90

Стоимость универсальных DVD-рекордеров продолжает стремительно падать: уже взят рубеж $90. Конечно, присутствуют и модели стоимостью свыше $100, в чем-то превосходящие остальных конкурентов, но NEC ND-2510A при своей довольно скромной цене лучше многих других справляется с записью дисков CD-R, DVD+R/RW и DVD-R. К тому же эта модель умеет записывать двухслойные диски DVD+R Dual Layer.



ПК СРЕДНЕГО УРОВНЯ

	Intel Pentium 4 2,40A GHz (533 MHz FSB, 1 MB L2-кэш) AMD Sempron 3100+ (1,8 GHz, Socket 754)	**$130** **$135**		Аудиоплата 5.1 Sound Blaster Live! Digital	**$30**
	Чипсет Intel i865PE для Pentium 4 Чипсет VIA K8T800 для Sempron 3100+	**$100** **$90**		Корпус Middle Tower ATX 350 Вт	**$85**
	2×256 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	**$90**		Клавиатура Logitech Internet Navigator	**$35**
	Видеокарта на чипе GeForce FX 5900XT, память 128 MB	**$200**		Мышь оптическая, USB	**$25**
	Жесткий диск 160 GB, кэш-буфер 8 MB	**$100**		Флоппи-дисковод, кулер и пр.	**$35**
	Монитор 19" 1600×1200 @ 85 Hz	**$300**		Акустика 5.1	**$90**
	DVD+/-RW DL, мультиформатный	**$90**		Внешний модем 56K V.92	**$65**

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $1375/$1370

Компьютерные комплектующие медленно, но уверенно дешевеют. Вот уже и процессоры Pentium 4 предлагаются по $125, тогда как раньше эта линейка начиналась со 140-долларовых моделей. Цены на большинство материнских плат сместились в диапазон от $60 до $90, хотя традиционно они находились в пределах $75–110. Высокоемкие винчестеры – их вообще скоро будут раздавать бесплатно, ведь только за последний год стоимость гигабайта дискового пространства у них снизилась с более чем $1 до $0,6. Почему же тогда за ПК среднего уровня, рекомендованный нами, сегодня нужно отдать гораздо большую сумму, чем год или два назад?

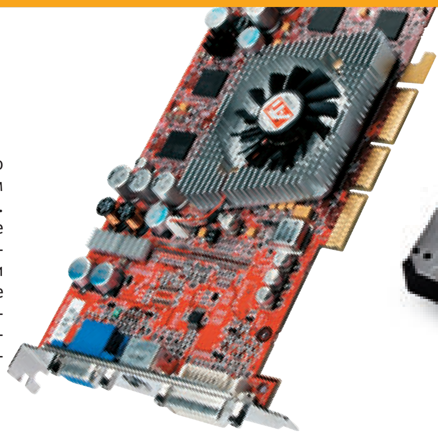
Чтобы ответить на этот вопрос, обратимся к онлайновой базе «ПК месяца» (*www.itc.ua/dpk-pc*). Из сравнения конфигурации за $1250, предложенной осенью 2003 г., с нынешней за $1375 становится понятно, что основные виновники удорожания – видеокарта и монитор. Обычно для ПК среднего уровня мы рекомендовали графические адаптеры стоимостью до $140, однако сегодня за эти деньги просто невозможно приобрести акселератор, который позволит с комфортом играть в современные игры. Хотим подчеркнуть – с комфортом, потому что именно эта характеристика отличает ПК среднего уровня от бюджетной системы – той, что просто позволит запустить ту или иную игру. Что же касается монитора, $300 по нынешним временам – не так уж много, ведь за такую сумму трудно купить даже 15-дюймовый LCD-дисплей, не говоря уж о 17-дюймовом. Но если вести речь об ЭЛТ-мониторах – так ведь никто не запрещает для ПК среднего уровня взять более дешевую 17-дюймовую модель из соседней колонки, чтобы сэкономить сотню с лишним долларов. Мы уже не раз писали о том, что таблицы «ПК месяца» дают представление не только о готовых системах, но и об оптимальных компонентах в той или иной ценовой категории. Следовательно, пользователь может разработать индивидуальную конфигурацию из указанных устройств, исходя из собственных потребностей и возможностей. Для этого пригодятся и списки лучших продуктов, многие из которых прошли тестирование в редакции «Домашнего ПК».

Мы стремимся к тому, чтобы разработанный нами ПК среднего уровня стал «золотой серединой» по сочетанию функциональности, быстро-

Radeon 9800 Pro 128 MB

$240

Видеокарты на базе чипа Radeon 9800 Pro по-прежнему остаются наилучшим выбором по соотношению цены и быстродействия. Достойной альтернативы в среднем классе пока что нет. Исправить эту ситуацию смогут лишь продукты серий GeForce 6600 и Radeon X700. Все Radeon 9800 Pro, в отличие от моделей 9800/SE, выполнены по референсному дизайну, и различия между моделями от разных производителей заключаются в системе охлаждения и комплектации.





Western Digital WD2000JB

$125

Этот винчестер обладает наилучшим соотношением цены и емкости: 1 GB обойдется покупателю всего в $0,63. Это даже чуть лучше, чем у многих моделей на 160 GB с кэш-буфером 8 MB, и гораздо более выгодно в сравнении с другими – 120 GB/8 MB или 250 GB/8 MB, где стоимость гигабайта составляет более $0,7. Быстродействие у WD2000JB на довольно высоком уровне; как и подобает старшей модели, он оснащен кэшем на 8 MB.

действия и цены, но для этого потребуется время. К примеру, сейчас можно было бы сэкономить на универсальном приводе DVD+/-RW, однако, учитывая его доступность и «копеечную» стоимость DVD-болванок, устоять перед соблазном невозможно. Другой момент: Sempron 3100+ сегодня стоит слишком дорого – цена бюджетной линейки AMD обычно находится в пределах $100. Но это самый доступный процессор для новой платформы AMD, и переплатить за него сейчас – значит обеспечить себе безбедное существование как в плане быстродействия, так и в смысле перспектив модернизации. Об этом мы более подробно рассказываем в материале «Супертест процессоров от $50 до $250».

Надежду на снижение стоимости видеокарт, рекомендуемых для ПК среднего и высокого уровня, мы связываем с сериями NVidia GeForce 6600 и ATI Radeon X700. В ближайшие месяцы мы рассчитываем получить AGP-модели до $200 и до $250, которые окажутся быстрее нынешних GeForce FX 5900XT и Radeon 9800 Pro 128 MB соответственно. Пока что видеокарты на базе GeForce 6600 и Radeon X700 имеют только интерфейс PCI Express, и это ограничивает возможности их использования: на большинстве материнских плат, доступных сегодня, предусмотрен AGP-слот. Покупка новой платформы с поддержкой PCI Express сопряжена с дополнительными капиталовложениями, которые многие предпочтут пустить на более производительный процессор или видеокарту.

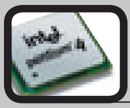
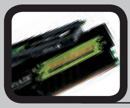
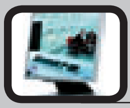
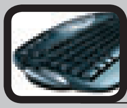
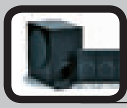
Если для ПК начального уровня мы рекомендуем продукты, которые «уже имеет смысл покупать», то для высокого уровня – те, что «еще имеет смысл покупать». То есть из дорогостоящих процессоров и видеокарт берем лишь те, за которыми следуют модели, «оторванные» по цене и при этом зачастую довольно близкие по быстродействию. Например, Pentium 4 3 GHz – не самый выгодный с точки зрения соотношения цены и быстродействия, но если пользователь желает приобрести высокоуровневый ПК, этот процессор выглядит более выигрышно в сравнении с Pentium 4 3,20 GHz, который стоит на 20% дороже при менее чем 7-процентном приросте быстродействия.

Цена высокопроизводительных видеокарт серий GeForce 6800 и Radeon X800 по-прежнему «витает в облаках». Хотя производители и продавцы данной продукции пытаются нам внушить мысль, что «жизнь дорожает», выбрасывать порядка $500 на игрушки – это, на наш взгляд, просто несерьезно. С другой стороны, нас самих категорически не устраивает Radeon 9800 Pro 128 MB в ПК высокого уровня – уж слишком он слаб для такой конфигурации, но до $300 пока что достойных альтернатив нет. Radeon X800 Pro или GeForce FX 6800GT, способный в некоторых случаях работать вдвое быстрее Radeon 9800 Pro, предлагается сейчас не меньше, чем за $470. Таким образом, тем, кто не успел приобрести новый графический акселератор под DOOM 3, можно подождать с модернизацией до лучших времен.

В сегменте высокоемких винчестеров, имеющихся на нашем рынке, к 200-гигабайтовой модели Western Digital WD2000JB добавилась еще одна – Seagate ST3200822A Barracuda 7200.7 Plus. Она стоит чуть дороже, но основана на пластинах с увеличенной плотностью записи – 100 GB на пластину, что обеспечивает более высокую производительность. Пользователи, которые желают обзавестись SATA-винчестером, наверняка предпочтут подождать появления моделей с поддержкой NCQ (Native Command Queuing) – технологии, впервые реализованной на новых чипсетах Intel и повышающей быстродействие дисковой подсистемы. Сейчас мы знаем лишь о соответствующей модернизации представителей линейки Seagate Barracuda 7200.7, и при покупке модели этой серии на 160 GB следует быть внимательным к маркировке: ST3160027AS говорит о наличии NCQ, ST3160023AS – об отсутствии. Чтобы не запутаться, можно дождаться выхода серии Seagate Barracuda 7200.8, где NCQ реализована изначально.

И напоследок приятная новость из мира мультимедиа. Коробочная версия Creative Audigy 2 ZS подешевела со $120 до $105, и это делает ее более привлекательной покупкой. Вообще говоря, слухи о кончине звуковых карт оказались преждевременными: исследования нашей Тестовой лаборатории показали, что даже самым современным аудиоподсистемам материнских плат не под силу обеспечить уровень качества звучания, свойственный лучшим специализированным решениям. Конкурировать они способны лишь в плане функциональности. Поэтому если в ПК среднего уровня с приходом материнских плат нового поколения звуковая карта и упразднится, то в случае с высокоуровневым ПК – вряд ли.

ПК ВЫСОКОГО УРОВНЯ

	Intel Pentium 4 2,80C GHz (800 MHz FSB, 512 KB L2-кэш) AMD Athlon 64 2800+ (1,8 GHz, 512 KB L2-кэш)	$175 $165
	Чипсет Intel i875P для Pentium 4 Чипсет VIA K8T800 для Athlon 64	$145 $90
	2×512 MB PC3200 DDR SDRAM (400 MHz)	$180
	Видеокарта на чипе Radeon 9800 Pro, память 128 MB	$240
	Жесткий диск 200 GB, кэш-буфер 8 MB	$125
	LCD-монитор 17", время отклика 12 мс, DVI-интерфейс	$510
	DVD+/-RW DL, мультиформатный	$90
	Аудиоплата 7.1 Sound Blaster Audigy 2 ZS	$105
	Корпус Middle Tower ATX 420 Вт	$120
	Клавиатура Logitech Internet Navigator SE	$40
	Мышь оптическая, USB	$40
	Флоппи-дисковод, кулер и пр.	$35
	Акустика 7.1	$130
	Некоммутируемый канал	–

Суммы для ПК на платформах Intel/AMD: $1935/$1870

ЛУЧШИЕ ПОКУПКИ

Таблицы рубрики «Компьютеры и комплектующие: лучшие покупки» дают представление о том, как должен быть оснащен компьютер соответствующей ценовой категории. Кроме того, они помогают определиться с выбором комплектующих при разработке собственной конфигурации либо модернизации ПК.

Цены, указанные в таблицах, следует понимать как ориентировочные. Чтобы их уточнить, обращайтесь к онлайновой базе «Hot Line»: *www.itc.ua/hl.*

ПЛАНШЕТНЫЕ СКАНЕРЫ



Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Mustek Be@rPaw 1200CU Plus	50	★★★★★	№ 7, июль 2003
BenQ Scan2Web 5000E	60	★★★★★	№ 7, июль 2003
Microtek ScanMaker 3830	65	★★★★★	№ 7, июль 2003
Canon LiDE 30	80	★★★★★	№ 7, июль 2003
Microtek ScanMaker 4850	100	★★★★★	№ 12, декабрь 2003
Epson Perfection 2400 Photo	150	–	–

СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ



Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Lexmark Z605	52	–	–
HP DeskJet 3550	55	–	–
Epson Stylus C62	60	★★★★★	№ 4, апрель 2003
Canon i350	75	★★★★★	№ 3, март 2004
Epson Stylus Photo 830U	95	★★★★☆	№ 11, ноябрь 2003
HP Photosmart 7660	145	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
HP Photosmart 7760	185	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004
Epson Stylus Photo R300	205	★★★★★	№ 8–9, сентябрь 2004

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ 7200 об/мин, 8 MB кэш-буфер



Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
80 GB Samsung SpinPoint SP0812N	75	–	–
80 GB Western Digital WD800JB	76	★★★★★	№ 3, март 2003
120 GB Samsung SP1213N	92	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Western Digital WD1200JB(PB)	90	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2004
120 GB Seagate ST3120026A	94	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Western Digital WD1600JB(PB)	98	★★★★☆	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Samsung SP1614N	105	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
160 GB Hitachi HDS722516VLAT80	106	★★★★★	№ 1–2, февраль 2004
200 GB Seagate ST3200822A	130	–	–
200 GB Western Digital WD2000JB	125	–	–

ЭЛТ-МОНИТОРЫ



Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" LG Flatron EZ T710PH	145	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 765 MB	150	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 757 MB	180	★★★★★	№ 5, май 2003
17" Samsung SyncMaster 797 MB	180	–	–
17" NEC MultiSync FE791 SB	235	★★★★★	№ 5, май 2003
19" LG Flatron F900B	260	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Samsung SyncMaster 959NF	310	★★★★★	№ 10, октябрь 2003
19" Philips Brilliance 109P40	325	★★★★☆	№ 10, октябрь 2003

LCD-МОНИТОРЫ 16–12 мс



Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
17" AOC LM729	420	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" BenQ FP757 V2	422	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" ViewSonic VG710S	460	–	–
17" BenQ FP767-12	455	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" LG Flatron L1730B	475	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" LG Flatron L1720P	480	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" Samsung SyncMaster 172X	530	★★★★★	№ 4, апрель 2004
17" NEC MultiSync LCD1760NX	575	★★★★★	№ 12, декабрь 2003

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ



Модель	Цена, $	Рейтинг	Тестирование в «ДПК»
Sound Blaster Live! 5.1 Digital	30	★★★★★	№ 1–2, февраль 2003
Sound Blaster Audigy LS	60	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2	80	★★★★★	№ 1–2, февраль 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS	105	★★★★★	№ 11, ноябрь 2003
Sound Blaster Audigy 2 ZS Platinum	215	–	–
Terratec DMX 6fire 24/96	220	★★★★★	№ 4, апрель 2002

Software: новинки месяца

Сергей Светличный

Мы продолжаем нашу рубрику, где рассказываем о вышедших за последний месяц обновлениях программного обеспечения. Для большинства ПО указаны прямые адреса для загрузки из Интернета, но в некоторых случаях их нет в силу ряда причин (разработчик требует регистрации, отсутствует прямая ссылка и т. д.). Кроме того, часть программ можно найти на прилагающемся к журналу диске (они отмечены специальным значком).

7-Zip 4.09 Beta

Freeware

Разработчик Игорь Павлов
Web-сайт www.7-zip.org
Размер 1 MB
Страница загрузки www.7-zip.org/download.html

Очень интересный архиватор, поддерживающий следующие форматы: 7z, ZIP, RAR, CAB, GZIP, BZIP2 и TAR. Степень сжатия собственным форматом 7z, по словам разработчика, на 30–50% выше, чем при использовании ZIP. Кроме того, 7-Zip упаковывает файлы в ZIP-формат на 2–10% лучше, чем WinZip.

В текущей бете исправлены ошибки, найденные в версии 4.0, внесены незначительные изменения в интерфейс.

СМОТРИ НА ДИСКЕ



Coolbits 3D 1.0

Freeware

Разработчик h4ck3d
Web-сайт rootshell.be/~h4ck3d
Размер 3 KB
Страница загрузки rootshell.be/~h4ck3d

Coolbits 3D – крохотная утилита для разгона видеокарт на базе чипов от NVidia, включающая скрытые опции в драйверах ForceWare.

DeepBurner 1.1.5.148

Freeware

Разработчик Astonsoft
Web-сайт www.deepburner.com
Размер 2,5 MB
Страница загрузки www.deepburner.com/?r=download

DeepBurner позволяет создавать диски CD/DVD (как мультисессионные, так и с одной сессией), Audio CD, записывать ISO-образы, добавлять функцию автозапуска и даже печатать обложки. Не хватает разве что возможности копирования дисков (она есть в платной Pro-версии).

В текущей версии добавлены новые языки, улучшен интерфейс.

Gmail Notifier 1.0.23.0 Beta

Freeware

Разработчик Google
Web-сайт google.com
Размер 291 KB
Страница загрузки toolbar.google.com/gmail-helper

Gmail Notifier – маленькая утилита для работы с новой почтовой системой Gmail от Google. Она помещает иконку в system tray, которая может уведомлять о непрочитанных письмах, а также отображать их заголовки, имена отправителей и фрагменты сообщений.

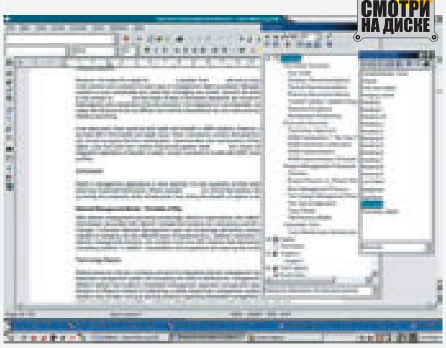
OpenOffice.org for Windows 1.1.3

Freeware

Разработчик OpenOffice.org
Web-сайт openoffice.ru
Размер 45 MB
Страница загрузки download.openoffice.org/1.1.3

OpenOffice.org – альтернативный офисный пакет, создаваемый по схеме Open Source. В основе исходного кода пакета лежат технологии, разработанные Sun Microsystems для своего продукта StarOffice. Загружается исходный код по адресу ftp.linux.kiev.ua/pub/soft/OpenOffice/1.1.3. Украинскую сборку со временем можно будет найти на сайте emt.com.ua.

СМОТРИ НА ДИСКЕ



RivaTuner 2.0 RC15.2

Freeware

Разработчик Alex Unwinder
Web-сайт www.guru3d.com/rivatuner
Размер 1,3 MB
Страница загрузки downloads.guru3d.com/download.php?det=163

Мощная утилита для настройки видеокарт на базе чипов NVidia и ATI, позволяющая регулировать недокументированные возможности их драйверов.

В новой версии добавлена поддержка драйверов ForceWare 66.xx, обновлены базы данных, возвращена неофициальная поддержка интегрированной графики от NVidia, улучшен инсталлятор, пополнен FAQ, внесен ряд других изменений.

СМОТРИ НА ДИСКЕ



Samurize 1.60

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Freeware

Разработчик Gustaf Lundh
Web-сайт www.samurize.com
Размер 7 MB
Страница загрузки www.samurize.com/modules/mydownloads

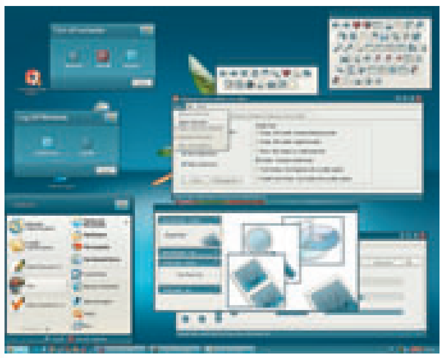
Samurize – утилита для мониторинга системы, отличающаяся богатыми возможностями настройки.

WindowBlinds 4.4

Shareware, $20

Разработчик Stardock
Web-сайт www.windowblinds.net
Размер 7,2 MB
Страница загрузки www.windowblinds.net/downloads.asp

WindowBlinds – программа, позволяющая переделать облик Windows по своему усмотрению. Изменить можно практически все – внешний вид кнопок, панелей инструментов, границ окон, полос прокрутки и многое другое.




Genius
Створи повну
свободу для розваг
NetScroll+ Mini Traveler iRIS
Оптична міні-миша з колесом прокрутки та різнокольоровими вогниками
SlimStar & LuxeMate
Ультратонка мультимедійна клавіатура
G-Shot P533
5M CCD цифрова фотокамера
VideoCAM Look
300K вебкамера
G-12U Vibration
Вібруючий джойстик
GHT-511D
Ультра-тонкі колонки 5.1 для домашнього кінотеатру в стилі Invision
Доступно в:
DataLux
Пр-т Червонозоряний , 51, НДІБВ, лабораторний корпус, офіс 208
Київ 03110, Україна
Тел.: +38 044 293 - 6303
Факс: +38 044 275 - 9999
E-mail: datalux@datalux.ua
www.datalux.ua
ВЕРСІЯ трейдинг
НВФ «Версія»
Пр-т Тичини 4,
Київ 02098
Тел.: +38 044 554 - 2747
Факс: +38 044 554 - 2686
www.versiya.com
KYE SYSTEMS CORP.
Tel: (886) 2 2995-6645
Fax: (886) 2 2995-4751
e-mail: sim@geniusnet.com.tw
www.geniusnet.com.tw

Dr.DivX



ВЕРДИКТ ★★★★★

Простая и удобная утилита для кодирования DVD-фильмов в DivX

ЗА	ПРОТИВ
Кодирование фильмов «в одно касание»; возможность работы с DVD, DV; захват с видеовхода; кодек DivX Pro 5.2.1 в комплекте	Поддерживается только кодек DivX 5.x

Shareware, $20

Разработчик DivXNetworks
Web-сайт www.divx.com
Размер 9 MB
Страница загрузки
www.divx.com/divx/drdivx/download

Утилит для кодирования фильмов на DVD в DivX существует огромное количество – от простейших однокнопочных решений и до монументальных комплексов вроде Gordian Knot, разобраться в которых без справочной системы практически невозможно.

Свою собственную утилиту сделала и компания DivXNetworks – разработчик кодека DivX, причем ей удалось совместить простоту использования с достаточно неплохой функциональностью.

Программа работает на «раз-два-три» – другими словами, весь процесс кодирования разбивается на 3 этапа. Первый – это выбор источника. Тут могут использоваться либо видеофайлы (поддерживаются различные форматы, включая vob-файлы, в которых хранится видео на DVD), либо поток с цифровой DV-камеры, либо захват с видеовхода. Второй этап – выбор параметров, с которыми будет проводиться кодирование. Здесь все до предела автоматизировано – при желании пользователь может просто указать, на скольких дисках должен помещаться результат, а затем переходить к заключительному третьему этапу – собственно кодированию. Dr.DivX сама подберет подходящий битрейт для видеопотока, а также параметры, с которыми кодируется аудиодорожка.

Если же вы не доверяете настройкам по умолчанию, их можно отредактировать, причем достаточно сильно. Пропорции экрана, обрезание черных областей, размер картинки, способ обработки аудиопотока, параметры кодека и т. д. – одним словом, разгуляться есть где.

Среди прочих достоинств последней версии Dr.DivX отметим наличие в комплекте поставки кодека DivX Pro 5.2.1, причем, если верить официальному сайту, то при покупке Dr.DivX кодек достается фактически бесплатно (DivX Pro отдельно стоит те же $20, которые пользователь выкладывает и за комплект «Dr.DivX + DivX Pro»).

К недостаткам же этого пакета следует отнести его излишнюю привязанность к кодеку DivX – Dr.DivX не работает ни с одним из альтернативных продуктов. Впрочем, это и неудивительно – вряд ли DivXNetworks захотят создавать лишние проблемы своему кодеку, поддерживая прямых конкурентов.

ACDSee 7

СМОТРИ НА ДИСКЕ

Shareware, $49,99 ($79,99 Power Pack)

Разработчик ACD Systems
Web-сайт www.acdsee.com
Размер 14,6 MB (20 MB Power Pack)
Страница загрузки
www.acdsystems.com/english/products/acdsee/acdsee-download?LAN=englishX70

Со времени первых версий ACDSee прочно занял место любимой утилиты для просмотра графических файлов вашего покорного слуги. Даже Windows XP с ее достаточно развитыми средствами работы с мультимедиа не смогла заставить меня отказаться от привычного трехпанельного вьюера. Однако компания-разработчик ACD Systems в погоне за наживой все дальше и дальше отходила от первоначальных идей «идеального просмотрщика», ею самой и сформированных. Шестая версия программы стала типичнейшим bloatware – нерационально раздутым, неповоротливым и прожорливым графическим пакетом по достаточно высокой цене.

Седьмая версия лишена подобных недостатков: она быстрая, интуитивно понятная и не требует огромных системных ресурсов. Это весьма удивительно, потому что по сути ACDSee 7 обладает бóльшим набором функций, чем предыдущие реализации. В частности, доведен до ума календарь – прекрасная находка, которой раньше невозможно было пользоваться. Упрощены организация и категоризация снимков, появились функции для их сравнения (пригодится для выбора самого удачного кадра из серии). Добавилась интересная утилита для синхронизации изображений, с помощью которой можно всегда держать архивные копии свежих файлов. Обновился ACDSee Device Detector, определяющий подключение к компьютеру цифровых фотокамер и установку дисков с фотографиями – теперь он не конфликтует со стандартными средствами Windows XP и занимает гораздо меньше памяти. Появилось довольно удобное приспособление для снятия копий экрана, которое может автоматически захватывать не только весь десктоп, но и отдельные окна. Для изображений игр функциональности недостаточно, а вот для обычных программ – в самый раз.

Традиционный комплект PowerPack стоит на тридцать долларов дороже, но за эти деньги предлагаются два удобных редактора: Photo Editor для изменения фотографий и Photo Slate для их пакетной печати. Photo Editor теперь также удобнее своего предшественника, обладает всеми основными функциями домашнего средства обработки снимков и за свои деньги является, пожалуй, одним из лучших. Photo Slate и вовсе уникален. Более простой утилиты для печати снимков с подписями нам не встречалось никогда. Пользователь волен применять стандартные шаблоны для изготовления своих собственных календарей, визиток, плакатов, футболок, наклеек и обложек для DVD. Расстраивает только невозможность создания в одном проекте листов с портретной и ландшафтной ориентацией – не самый большой недостаток, если честно.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Реабилитация ACD за перегруженную шестую часть

ЗА	ПРОТИВ
Прекрасная скорость работы; удобный интерфейс; множество функций	Большой размер; сравнительно высокая стоимость

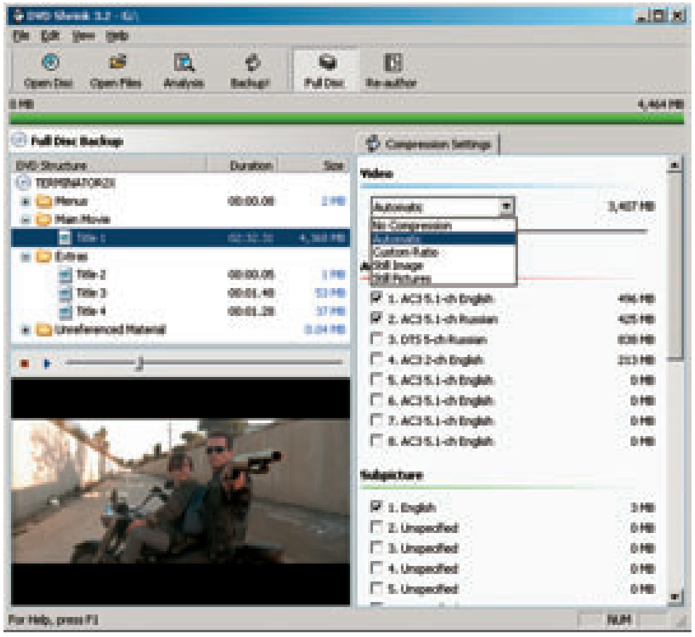






DVD Shrink

СМОТРИ НА ДИСКЕ



ВЕРДИКТ ★★★★★

Идеальный вариант для копирования DVD-Video

ЗА	ПРОТИВ
Отличные алгоритмы сжатия видеопотока; копирование защищенных дисков	Не выявлено

Freeware

Разработчик dvdshrink
Web-сайт dvdshrink.org
Размер 1 MB
Страница загрузки dvdshrink.org/where.html

Предположим, что вам нужно сделать резервную копию фильма на DVD. Хорошо, если диск однослойный – он без проблем копируется на болванку «один-в-один». Но как быть, если на обычную DVD+/-R хочется записать содержимое двухслойного диска? Совсем без потерь, конечно, сделать это не удастся. Однако с помощью DVD Shrink их можно свести к минимуму.

Работа с ним начинается с открытия DVD или скопированных на жесткий диск файлов. После быстрого анализа вы указываете, что следует включить в резервную копию. Здесь можно выбрать, какие аудиодорожки и субтитры следует убрать – например, отключить занимающую много места аудиодорожку DTS или ненужную озвучку на других языках.

Немало места могут отнять и дополнения, в частности, фильмы о съемках. Правда, полностью избавиться от них не получится – это разрушит структуру диска. Но DVD Shrink и здесь предоставляет массу вариантов выхода из ситуации – вы можете уменьшить место, занимаемое видеофрагментом, сделав из него слайд-шоу (*Still Pictures*) или вовсе заменив его на статичную картинку (*Still Image*), что поможет свести его размер к 10% от начального.

Однако часто и этого бывает недостаточно – даже максимально «облегченный» диск упорно не помещается на болванку. И здесь проявляется главное преимущество DVD Shrink перед конкурентами – его алгоритмы пережатия видео. Кроме обязательного «глубокого анализа» (*Deep Analysis*, помогающий лучше распределить видеопоток), в версии 3.2 добавились алгоритмы AEC (Adaptive Error Compensation). Хотя их применение весьма ресурсоемко, они обеспечивают более качественную картинку, в особенности при высоких коэффициентах сжатия. На сегодняшний день бытует мнение, что выбор алгоритма также зависит от степени компрессии – например, *Sharp* рекомендуется выставлять для сжатия от 90% и выше, *Smooth* для 75–90%, а для более низких уровней может пригодиться *Maximum Smoothness*.

Collectorz.com Movie Collector

Shareware, $40

Разработчик Collectorz BV
Web-сайт collectorz.com/movie
Размер 2,1 MB
Страница загрузки collectorz.com/movie/download.php

Любой пользователь при попытке как-нибудь каталогизировать свою видеотеку сталкивается с одной и той же проблемой – необходимостью долго и нудно заносить данные по каждому фильму. И даже если вам хватит усидчивости и терпения и вы вобьете информацию по всем дискам, которые стоят на полке, то все равно впоследствии почти наверняка откажетесь от своей затеи – когда выяснится, что этот список нужно еще и регулярно обновлять.

Решить проблему и свести рутинную процедуру ввода данных по фильмам помогает Movie Collector от Collectorz BV (кроме каталогизатора видеотеки, кстати, у них есть еще и целая линейка других «коллекторов» – Music, Book, Comic, Game и MP3). Основное его достоинство – возможность поиска информации по фильму на различных онлайновых ресурсах, от самой известной базы данных IMDb и до крупнейших магазинов вроде Amazon.com. Все, что требуется пользователю, это ввести название фильма, выбрать список Web-ресурсов, нажать *Search* и затем в результате поиска указать соответствующие пункты – программа сама загрузит всю информацию о фильме, начиная с актеров и краткого изложения сюжета и заканчивая перечнем аудиодорожек/субтитров/количеством слоев у DVD, и даже «вытянет» обложки дисков. После этого вам остается лишь заполнить поля вроде «фильм отсмотрен – да/нет» и «моя личная оценка». Естественно, если именно ваш диск программе найти не удалось (скажем, в вашем распоряжении находится лицензионное российское издание – с русским дубляжем, другим подбором бонусов и т. д.), вы совершенно спокойно можете отредактировать любую загруженную из Интернета информацию.

Полезной опцией (во всяком случае, для человека, коллекция которого пользуется большой популярностью у друзей и знакомых) является менеджер «одалживаний» – кому и на сколько вы выдали фильм, какие диски этот человек брал у вас ранее и как их возвращал и т. д.

А если вы обмениваетесь фильмами с другими людьми, функция генерации отчетов будет просто незаменимой – их можно либо распечатать на принтере, либо экспортировать список в HTML.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Один из лучших каталогизаторов видеотеки

ЗА	ПРОТИВ
Удобный интерфейс; легкость наполнения; поддержка онлайновых баз данных	Платная система распространения



3DMARK05: НОВЫЙ ЭТАЛОН

Кирилл Балалин

Пять лет назад компания Futuremark представила пакет измерения производительности 3DMark99 MAX, оказавшийся весьма успешным. Следующая версия теста, 3DMark2000, упрочила позиции Futuremark как лидера рынка пользовательских синтетических бенчмарков, а вышедший в 2001 г. 3DMark2001 (в версии 3DMark2001 SE используемый до сих пор) стал «стандартом индустрии». Его успех сделал разработчиков практически монополистами – ни один другой синтетический тест не имеет даже сравнимой по объемам базы результатов, не говоря уж о феномене «спортивного бенчмаркинга», начало которому положил регулярно упоминаемый на страницах нашего журнала рейтинг Futuremark ORB (*service.futuremark.com*).





В названии компании не зря присутствует слово future – представляя новую версию своего пакета, Futuremark ориентируется не на современный уровень производительности комплектующих, а пытается предсказать поведение различных 3D-ускорителей в играх будущего. На момент анонса 3DMark03 его визуальный ряд (особенно в тесте DirectX 9 Mother Nature) значительно превосходил уровень графики в играх, да и возможностей прошлогодних топовых видеокарт не хватало для достаточных результатов. И посмотрите, что мы имеем на сегодня, – действительно, лишь семейства Radeon X700/X800 и GeForce 6600/6800 обеспечивают разумную скорость в игровых хитах 2004 года – DOOM 3 и Far Cry. Аналогичная ситуация наблюдалась и ранее, с предыдущими версиями 3DMark, а значит, и в этот раз Futuremark, скорее всего, не прогадает.

Как и ожидалось, 3DMark05 является полностью тестом DirectX 9. Поэтому владельцы видеокарт ниже Radeon 9500 и GeForce FX 5200 могут не рассчитывать даже на его запуск, не говоря уж о достижении какого-либо уровня производительности. Наивысший результат в рейтинге ORB, опубликованный на момент подготовки материала (8476 баллов, Oppainter, команда XtremeSystems.org), имеет средний FPS во всех игровых тестах на уровне 24–41 кадр. При этом в качестве видеокарты использовался Radeon X800 XT на частоте 810/1320 MHz!

Однако столь скромные результаты на мощнейшей системе вызывают удивление лишь у тех, кто не видел графического великолепия 3DMark05 воочию. Пакет состоит из трех основных «игровых» тестов, по которым и вычисляется финальный балл. Каждый из них невероятно красив и демонстрирует потрясающе детализированную картинку. Если вы считаете DOOM 3 и Far Cry верхом совершенства – запустите 3DMark05, и ваше мнение в корне изменится. И обязательно ознакомьтесь с режимом демо, ведь в самом тесте применяются сокращенные варианты игровых сцен.

Новый 3DMark впервые использует движок, отличный от очередной модификации MAX-FX. Технологические подробности реализации всех красот трехмерной графики выходят далеко за рамки этого материала, а для пользователя важен в первую очередь тот факт, что (как и 3DMark03) производительность в данном пакете зависит преимущественно от установленного графического адаптера. Таким образом, все еще не уходящий «на пенсию» 3DMark2001 SE остается незаменимым инструментом для проверки общей сбалансированности системы – новый тест не покажет большого прироста от смены процессора. Для энтузиаста бенчмаркинга столь сильная зависимость от видеокарты несколько снижает интересность пакета, однако с целью измерения производительности именно графической подсистемы 3DMark05 значительно более полезен, нежели предыдущие поколения теста. Безусловно, этот пакет станет одним из стандартных бенчмарков нашей Тестовой лаборатории, а как пользователи мы лишь надеемся, что уровень графики в играх ближайшего будущего сможет хотя бы отдаленно напоминать об увиденном в 3DMark05.

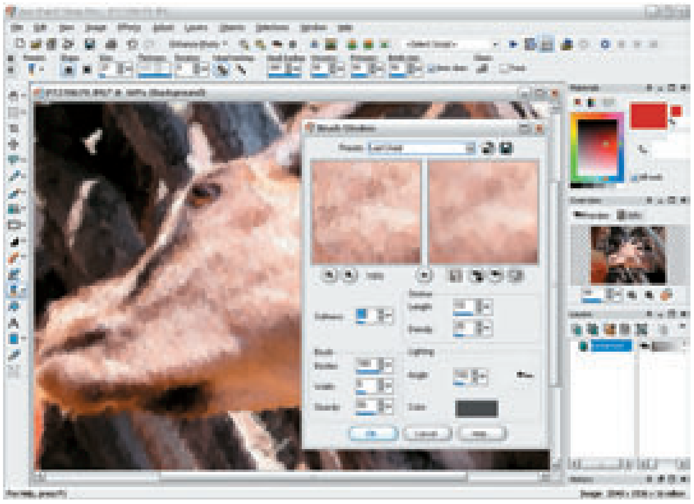


ЧИМ КЛІЄНТИ ФІРМИ МАКСТОР
ВІДРІЗНЯЮТЬСЯ ВІД КЛІЄНТІВ ІНШИХ ФІРМ?
КОРПОРАТИВНІ РІШЕННЯ
MaXLine™
Atlas®
ЦИФРОВІ РОЗВАГИ
QuickView™
РІШЕННЯ ДЛЯ КЛІЄНТА
Maxtor OneTouch™
DiamondMax®
РОЗДРІБНІ КОМПЛЕКТИ ЖОРСТКИХ ДИСКІВ
ТИМ, ЩО ВОНИ ЗАДОВОЛЕНІ!
Зі збільшенням кількості цифрового обладнання у світі збереження даних набуває першочергової важливості.
Будучи спеціалістом у галузі рішень для збереження інформації, Maxtor пропонує найповнішу гамму надійних продуктів для збереження даних, продуктів, які задовольняють найрізноманітнішим вимогам. Рішення фірми Maxtor регулярно отримують нагороди та призи ведучих технічних журналів у всьому світі.
Від маленьких фірм до великих підприємств, вдома і навіть під час використання побутової техніки - Maxtor завжди поруч з вами.
Maxtor не просто компанія, що пропонує рішення для зберження даних, Maxtor - гарант вашого душевного спокою.
Більш докладно з інформацією можна ознайомитись на сайті www.maxtor.com
2004 Maxtor Corporation. Maxtor є зареєстрованим торговим знаком. Atlas, DiamondMax, MaXLine та Maxtor One Touch, а також "What drives you" є торговими знаками концерна Макстор (Maxtor Corporation). Усі інші торгові знаки належать їх власникам.
Maxtor®
What drives you.®

JASC PAINT SHOP PRO 9

Сергей Галёнкин

В то время как на рынке профессиональных пакетов обработки фотографий безраздельно царит Adobe Photoshop, в секторе программ для домашнего применения наблюдается здоровая конкуренция. Три основных игрока – тот же Photoshop Elements, Ulead PhotoImpact и сегодняшний гость Paint Shop Pro борются за кошельки фотолюбителей, которых с развитием цифровых технологий становится все больше и больше.



ВЕРДИКТ ★★★★★

Мощный фоторедактор для домашнего использования

ЗА	ПРОТИВ
Удобный интерфейс; уйма эффектов; развитые средства фотокоррекции	Высокая стоимость

Shareware, $119

Разработчик Jasc Software
Web-сайт www.jasc.com
Размер 114 MB
Страница загрузки www.jasc.com/products/paintshoppro/psptrialreg.asp

Традиционная для программного обеспечения «гонка вооружений» в данном случае сдерживается спецификой целевой аудитории. Действительно, можно внести в редактор сотню новых функций, но большинство все так же будет пользоваться одной единственной командой *One Step Photo Fix*. В этом случае начинается ценовая война, в которой, как ни странно, обычно проигрывает самый оснащенный и потому более дорогой пакет. Разработчики Paint Shop Pro, предлагающие свое детище по цене, в полтора раза превышающей стоимость ближайшего конкурента, несомненно, обратили на это внимание. Посему нового пользователя, запустившего загруженный из Сети триал, теперь встречает так называемый Learning Center, он и расскажет (а также покажет) об основных функциях редактора. А их немало.

Детище Jasc может похвастаться впечатляющим набором возможностей, многие из которых делают программу ближе к профессиональным (ну, полупрофессиональным) редакторам, чем к утилитам для любителей. Действительно, наличие слоев и богатые средства по их обработке нечасто встречаются среди программ начального уровня, а способность записывать скрипты для пакетной обработки изображений до недавнего времени и вовсе имелась только в Photoshop. Интересна так же возможность создания пользовательских фильтров, впервые появившаяся опять же в Photoshop. Вообще, Paint Shop Pro очень сильно равняется на продукт Adobe – те, кто до сих пор применял флагманскую программу индустрии, найдут в PSP9 немало знакомого.

С другой стороны, Jasc не забывает о начинающих фотолюбителях, на которых и была ориентирована программа. Знаменитая «однокнопочная» функция улучшения снимков (в данном случае *One Step Photo Fix*), пожалуй, работает качественнее, чем аналоги в других программах, представленных на рынке. Средства ручной и полуавтоматической коррекции также на высоте. Имеются фильтры для исправления большинства типичных ошибок: от фотографирования против солнца до вспышки «в лоб». Пресловутые «красные глаза», хроматические аберрации и тепловые шумы вечерней и ночной съемки также удаляются довольно быстро. Кроме того, нам очень понравилась возможность наглядного решения проблем с балансом белого, а ручная цветовая коррекция позволяет «вытащить» даже, казалось бы, безнадежно испорченные комбинированным освещением снимки.

Охвачены почти все классические виды фотографирования: так, часто встречающаяся проблема с искажениями перспективы при съемке архитектурных памятников исправляется буквально в два счета. Что приятно – для этого достаточно просто обвести контуры деформированного прямоугольника, в который вписано здание, специальным инструментом, в то время как в том же Photoshop процесс требует точной работы по обратной подгонке.

И, разумеется, многочисленные любители принципа «побольше фильтров» также не остались в обиде. Paint Shop Pro содержит впечатляющее количество готовых средств для искажения и модификации фотографий, причем, в отличие от того же Photoshop, многие из них применимы на практике и без последующей «обработки напильником». Впрочем, в конкурирующем Ulead PhotoImpact их еще больше. А замечательный Effect Browser, наглядно показывающий результаты использования тех или иных фильтров, в девятой версии стал на порядок быстрее. Если раньше при его открытии приходилось ждать пересчета всех миниатюр несколько минут, то теперь эта операция выполняется на лету, не отвлекая пользователя.

Для тех, кто хочет не только улучшать фотографии, но и серьезно редактировать их, а также создавать свои собственные произведения, Paint Shop Pro предлагает довольно большой набор художественных средств – от кистей и мелков до маркеров. Нам очень понравилась опция Trace, с помощью которой пользователь может компоновать свои «картины» из фотографий, просто рисуя выбранным инструментом поверх изображения. Довольно интересен также Picture Tube Tool, добавляющий к картинке дополнительные объекты вроде капель воды или бабочек.

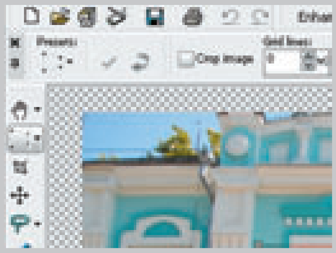
В целом Paint Shop Pro 9 получился чрезвычайно удачным графическим редактором «на вырост». Начинающие фотолюбители найдут в нем буквально все, что нужно для улучшения снимков, а более опытные смогут воспользоваться продвинутыми средствами редактирования фотографий, присущими профессиональным пакетам.

Исправление перспективы

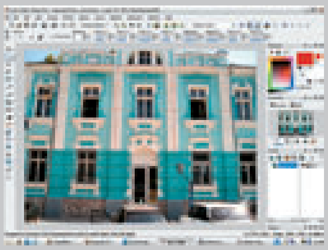
1 Откройте изображение в Paint Shop Pro.



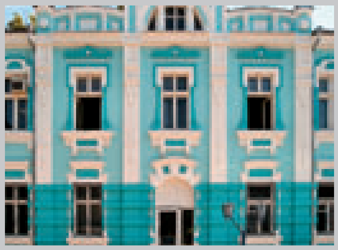
2 Выберите инструмент Perspective Correction.



3 Обведите контуры здания и дважды щелкните мышкой.



4 Обрежьте и сохраните полученный файл.




Plasmavision®
Plasmavision. Запам'ятайте, це не реально
Не кожен може витримати. Відомо, що навіть сильні люди подеколи відчувають страх. Просто тому, що з тією якістю зображення, яку ви отримуєте від плазменної панелі Fujitsu, усі лінії між реальністю і фантазією стають розпливчастими, і кожен з нас може опинитися у тому місці, якого, як він вважав, ніколи не існувало. Щоб створити цей світ знадобилися роки наполегливої праці. І зараз він існує. Такі функції, як процесор Advanced Video Movement, убудований підсилювач, а також схема оптимізації зображення Fine Mode вивели нас на нову висоту, і ніхто не знає, де межа якості. Якщо ви не бажаєте приймати виклик, можете не купувати його, але, якщо ви вірите у себе, тоді любіть його, пестіть його і дозвольте йому змінити ваш світ.
AVM
Advanced Video Movement
FUJITSU
www.plasmavision.com.ua

Лучшие модули ДЛЯ TOTAL COMMANDER

Максим Капинус

Качественный и функциональный файловый менеджер Total Commander серьезно теснит конкурентов не только за счет своей базовой функциональности, но и благодаря постоянно растущему количеству дополнений, разрабатываемых сторонними программистами.

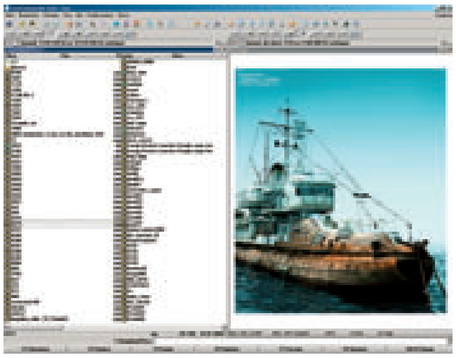
Для Total Commander существуют плагины трех типов: Packer, File System, Lister. Чтобы установить каждый из них, нужно зайти в соответствующий раздел опций программы. Packer plugins (архиваторные модули) устанавливаются из вкладки архиваторов *Packer*, *File System Plugins* (модули файловой системы) – при нажатии на кнопку *FS-Plugins* во вкладке *Operation*, а Lister Plugins (плагины для просмотра) – из раздела *Edit/View*. Загружаются все описанные в статье модули с русскоязычного ресурса *www.wincmd.ru*, целиком посвященного Total Commander.

Imagine 0.8.4.0

Если вам надоело запускать специальные программы для просмотра картинок или видеофайлов, то решением проблемы станет Imagine. Установка этого модуля позволит просматривать всевозможные форматы, начиная с обычных *.jpg и заканчивая файлами курсоров. Кроме функций просмотра, Imagine обладает еще и некоторыми способностями по части редактирования графики. Повернуть, перевести в черно-белый режим, зеркально отразить – все это несложно. Особую ценность представляет функция конвертирования файла в другой формат при сохранении.

SynPlus 2.5

Еще один тип программ, которые вам теперь не нужны, – это специальные текстовые редакторы с подсветкой тегов. Данный модуль заменит любой из них и с удовольствием выделит теги огромного числа языков программирования. В настройках можно включить или выключить подсветку тегов команд отдельного типа и настроить их с помощью разных цветов и шрифтов по собственному вкусу. А чтобы не бегать взад-вперед по огромным текстовым файлам, предусмотрена весьма полезная функция закладок, позволяющая мгновенно переходить в нужное место текста.



Imagine 0.8.4.0

Uninstaller 1.63

Название этого модуля говорит само за себя – отныне у вас под рукой всегда будет удобный деинсталлятор приложений, встроенный в интерфейс Total Commander. Модуль позволяет просматривать абсолютно все записи (включая скрытые из обычного меню Windows) и деинсталлировать их в одно нажатие. Помимо этого, он легко очистит список от записей-сирот, оставшихся из-за неправильно удаленных приложений, а простым нажатием *F3* можно отредактировать информацию по любой установленной программе.

Amp View 1.1

Просмотрщик графики вы уже удалили – теперь попрощаемся с проигрывателем аудиофайлов. Amp View умеет воспроизводить все популярные сегодня форматы – от MP3 до OGG. Но если вашего любимого там все-таки нет, можете установить плагин от Winamp. От него же подойдут и DSP-модули, которые улучшат звучание встроенного проигрывателя. В наличии также отображения всевозможных тегов id3 и работа с плейлистами различных форматов. Если добавить ко всему этому еще и поддержку сменных скинов, получается совсем уж до неприличия хороший модуль.

xBaseView 5.6

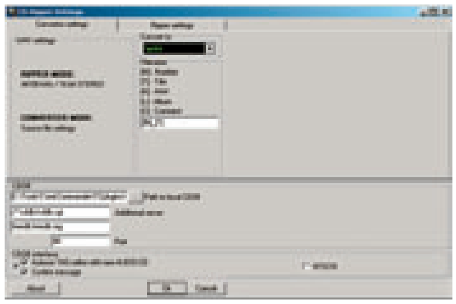
Совершенно необходимое дополнение для тех, кому нужен инструмент оперативной работы с базами данных. Обучен просматривать и редактировать около 15 форматов БД (FoxPro, dBase, MySQL, Interbase и т. д.) и экспортировать их еще в 6 форматов. Изменение, создание баз, выполнение SQL-запросов – вот только часть возможностей этого плагина. Свободно распространяются также исходные тексты модуля, и внести изменения в него может любой желающий. Жаль, что со следующей версии он изменит свой статус и станет платным.

Virtual Disk 1.2

Если вы не пожалеете времени на установку этого дополнения, то получите встроенный в Total Commander эмулятор CD-ROM, который умеет работать с образами дисков в форматах *.iso, *.bin, и *.img. Оперировать с ними позволено не только в режиме чтения, но и в режиме редактирования. Единственное неудобство – установка драйвера эмулятора в Windows и последующая обязательная перезагрузка системы. Естественно, этот модуль не заменит полнофункциональный эмулятор вроде Alcohol 120% или DaemonTools, но для нетребовательного пользователя такой вариант будет в самый раз.

NetworkAlt v0.2

Этот модуль расширяет возможности Total Commander при работе с сетью. Помимо обычного просмотра Microsoft Windows Network, плагин покажет и все скрытые сетевые ресурсы на локальных компьютерах. В числе достоинств модуля отметим также запрос имени/пароля при каждой попытке зайти на защищенный ресурс – стандартные средства TC этого не позволяют. NetworkAlt отображает детальную информацию о компьютерах сети – от типа установленной ОС до сетевых адресов и количестве пользователей.



CD-Ripper 1.6.1

PluginManager 2.4

Установка дополнений для Total Commander – неудобный процесс. Кроме того, что все они различных типов и их надо устанавливать из разных меню, нужно еще определить, к какому классу модулей они относятся. Если такие страдания вам не по нутру, потрудитесь поставить один-единственный модуль, который сам возьмет на себя обязанность по установке собратьев. Все модули будут распределены согласно типу, и управлять ими станет гораздо легче.

CDDataBase Russian Edition 2.00

Довольно своеобразное решение каталогизации дисков нашли разработчики этого модуля. Тем не менее в функциональности их детищу отказать нельзя: CDDataBase поддерживает чтение внутри архивов, понимает комментарии из файлов descript.ion, раскладывает диски по различным категориям и осуществляет очень быстрый поиск по содержимому базы. Для граждан стран бывшего СССР это счастье является совершенно бесплатным и к тому же обновляется через Интернет самостоятельно, отыскав новую версию на официальном сайте.

CD-Ripper 1.6.1

Меломаны должны по достоинству оценить возможность конвертировать Audio CD прямо из Total Commander. Модуль устанавливается дополнительным пунктом в меню *Сетевое окружение* и поддерживает конвертацию аудиотреков в такие форматы, как *.mp3, *.ogg, *.wma и *.wav (а также между всеми этими форматами). При наличии подключения к Интернету возможно использование онлайновой базы CDDB для определения названия треков. Единственное требование – наличие драйвера WinASPI32.dll, который надо найти и установить собственноручно.

SERVICE PACK 2: вынужденное благо



Игорь Дериев

Нынешний сервисный пакет для Windows XP, пожалуй, самый неординарный за всю историю операционных систем семейства NT. Ни по масштабности доработок и нововведений, ни по длительности подготовки равных ему нет. Безо всякого пафоса его можно назвать долгожданным. Ведь с момента выхода оригинальной версии ОС – а это было еще в 2001 г. – нас побаловали лишь одним пакетом обновлений, тогда как для чуть более «старой» Windows 2000 их вышло четыре.

Но, конечно же, ценен не сам факт появления Service Pack 2 (SP2) – анонсированные в нем дополнения и доработки действительно впечатляют. Фактически мы получили новую ОС, которую в прежних маркетинговых традициях Microsoft вполне можно было бы назвать OSR или Second Edition, причем, на этот раз – совершенно бесплатно. Разница лишь в том, что в данном случае основное внимание сосредоточено не на внешней стороне – интерфейсе и пользовательских программах, а в первую очередь на безопасности.

Конечно, SP2 актуализирует такие универсальные компоненты, как DirectX, Windows Media Player и Movie Maker (до 9.0c, 9.0 и 2.1 соответственно), но большинство из них можно получить и отдельно, и наверняка многие это уже сделали. Однако наиболее принципиальные доработки – как скрытые «под капотом» ОС, так и внедренные в самые важные приложения вроде Internet Explorer – доступны *исключительно* пользователям Windows XP и только в рамках SP2. Функционеры Microsoft официально объявили о «поражении в правах» обладателей предыдущих версий ОС, доля инсталляций которых все еще составляет внушительную цифру – около 50%.

Шаг, безусловно, неоднозначный, хотя понятно, что он обусловлен не только рыночными интересами Microsoft, но и реальными сложностями, с которыми столкнулась компания при столь серьезной переработке кода ОС. Достаточно сказать, что для корпоративных клиентов был даже выпущен специальный инструментарий, позволяющий блокировать (на определенный срок) загрузку SP2 через систему Windows Update. И все из-за проблем совместимости, о которых Microsoft неустанно предупреждала разработчиков в течение всего последнего года. Но об этом позже, а пока выясним, что же полезного сможет извлечь рядовой пользователь Windows XP из этого весьма нерядового пакета обновлений.

Товар лицом

SP2 разрабатывался под лозунгом *безопасности* – для всех и каждого, сразу и в полной мере. Об этом свидетельствует и наиболее точное название пакета: «Windows XP Service Pack 2 with Advanced Security Technologies» – т. е. речь идет не просто о наборе всевозможных заплаток, но и о дополнительных технологиях и функциях. С первой из них пользователям индивидуальных компьютеров (как домашних, так и офисных) доведется познакомиться сразу же после установки SP2.

Security Center призван следить за тремя ключевыми аспектами безопасности – системой обновления Windows Update, брандмауэром и антивирусом – и сигнализировать о малейших проблемах, начиная с изменения стандартных настроек. Здесь особенно интересно, что, хотя Microsoft все еще не решилась предложить собственный антивирус (несмотря на обладание всеми необходимыми технологиями), она считает этот защитный компонент *обязательным* атрибутом современного Windows-компьютера. Впрочем, Security Center не гнушается дружбой и со сторонними приложениями: с ним прекрасно интегрируются, скажем, последние версии McAfee VirusScan и Norton Antivirus, а также некоторые предыдущие после загрузки необходимых обновлений. Вероятно, данную инициативу поддержат и другие разработчики.

При этом, кстати, Security Center не просто обнаруживает присутствие соответствующих программных компонентов, но и способен выяснить текущий статус защиты и актуальность антивирусных баз. Не бог весть что, антивирусы и сами с этими задачами прекрасно справляются, но, по мнению Microsoft, единый контрольный центр не только удобнее, но и надежнее, поскольку существуют примеры вирусов, отключающих защитные службы известных программ.

Примерно так же Security Center будет следить и за брандмауэром, с той лишь разницей, что в арсенале Windows XP имеется штатный компонент, который в SP2 стал гораздо функциональнее и полезнее. **Windows Firewall** был переработан практически с нуля. Теперь он включен по умолчанию, его драйвер начинает действовать на самых ранних стадиях загрузки ОС, причем в самом жестком режиме «все запрещено» (правила и настройки вступят в силу после инициализации соответствующей системной службы), а главное – контролируется не только внешняя активность,



Центр управления безопасностью. Обратите внимание, что брандмауэр и антивирусная защита реализуются программным обеспечением Symantec

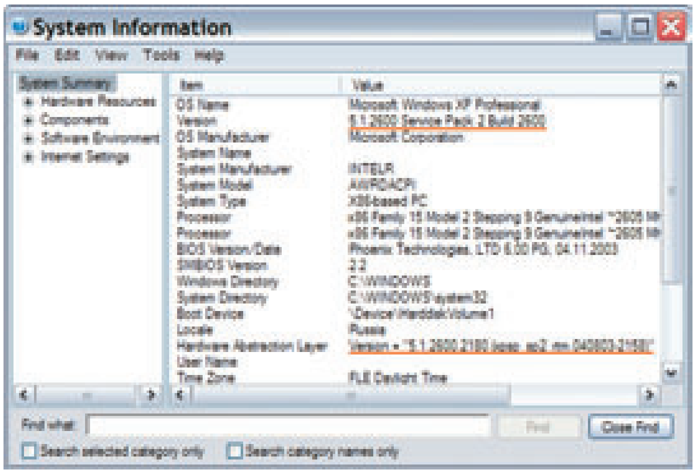
но и некоторая наиболее подозрительная внутренняя.

Если быть совсем точным, то Windows Firewall способен выявить программы и службы, прослушивающие локальные порты, и предоставить пользователю возможность разрешить их или блокировать. Таким образом обеспечивается неплохая защита от «троянцев», но, скажем, adware остается совершенно без внимания. Видимо, не случайно буквально на днях Билл Гейтс сообщил, что Microsoft намеревается предоставить отдельное средство для борьбы со spyware.

До тех же пор сторонним разработчикам дается полный карт-бланш на предоставление альтернативных более совершенных механизмов, чем они и начинают все активнее пользоваться. К примеру, Norton Antivirus 2005 имеет встроенный модуль защиты от интернет-червей (на самом деле это самый обычный брандмауэр, созданный на основе Norton Personal Firewall, но с ограниченным набором правил и средств управления), который с успехом заменяет Windows Firewall и охотно признается Security Center.

Не могли остаться без внимания и излюбленные места выявления различных уязвимостей, объекты повышенного интереса хакеров и кибер-хулиганов – **Outlook Express** и **Internet Explorer**. Впрочем, почтовый клиент статью, тем более что многие доработки не видны пользователю – скажем, теперь принципиально нельзя с помощью скриптов скрывать заголовок и строку статуса окна, перемещать его за пределы экрана или открывать в полноэкранном режиме. Аналогично, загрузка ActiveX-элементов с Web-страниц возможна *исключительно* с разрешения пользователя (независимо от наличия сертификатов и пр.), причем в его власти запретить неполюбившиеся компоненты раз и навсегда. Более жесткие требования предъявляются по умолчанию к HTML-приложениям, выполняющимся локально, для использования активного контента опять же необходимо специальное разрешение.

Впрочем, кое-какие нововведения вполне можно и «пощупать». Наиболее ценно, на наш взгляд, мощное и удобное средство управления различными подключаемыми модулями. Контролируются и ActiveX-элементы, и так называемые BHO (Browser Helper Object), и дополнительные панели инструментов, и модули-расширения – ни одна из сторонних программ не обеспечивает такого охвата. Правда, обнаруженные объекты можно только блокировать/активизировать (а корректно оформленные ActiveX еще и обновлять), но не удалять – вероятно, разработчики умышленно пошли на такое ограничение. Кроме того, ведется ста-



Вот один из способов проверить корректность установки SP2

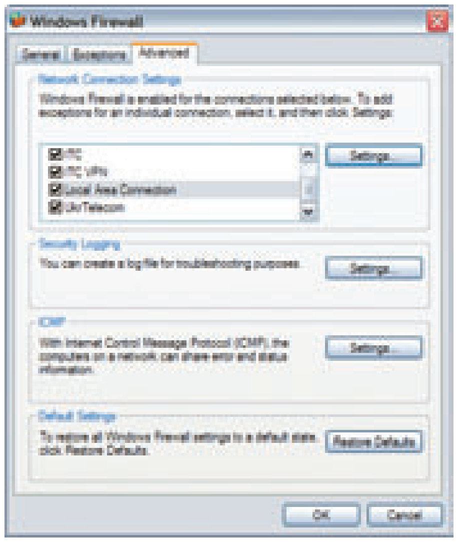
может похвастаться разве что блокировкой ссылок из сообщений в формате HTML на внешние Web-ресурсы (данный трюк используется в так называемых web bugs) аналогично тому, как это сделано в Outlook 2003. Плюс к этому, при попытке запуска или даже копирования сомнительных вложений (равно как и для файлов, загруженных с помощью Internet Explorer и Windows Messenger) выдаются дополнительные предупреждения – но данный механизм вряд ли окажется особо действенным.

Зато об обновленной версии браузера вполне можно написать отдельную

тистика использования всех подключаемых модулей, в частности протоколируются их сбои, благодаря чему пользователь может легко отключить нестабильный код. Многим также наверняка придутся по душе простой, но достаточно эффективный механизм подавления всплывающих окон, возможность автоматической очистки кэша браузера и другие настройки безопасности, появившиеся в разделе **Advanced** окна **Internet Options**.

Рассказывать о нововведениях SP2 можно довольно долго, особенно если углубляться в технологические дебри. Однако мало кто из простых смертных

Штатный брандмауэр обзавелся многими полезными функциями и поддерживает раздельные настройки для каждого сетевого соединения



способен по достоинству оценить нынешнюю реализацию механизмов RPC и DCOM – в любом случае нам придется довериться мнению разработчиков. Поэтому мы выделим еще лишь два наиболее интересных момента.

Прежде всего стоит упомянуть существенно переработанную службу **Windows Update** и клиентскую часть **Automatic Updates** – между прочим, они ведут собственную историю версий, в SP2 достигшую отметки «5». Речь идет, конечно же, не об изменении внешнего вида сайта, а о более совершенном механизме распространения заплаток. Во-первых, теперь они будут гораздо компактнее, во-вторых, технология BITS обеспечивает их загрузку в фоновом режиме (при использовании именно Automatic Updates) в моменты простоя интернет-соединения. Если вы прервете этот процесс, он автоматически продолжится при первой же возможности с того же самого места (т. е. поддерживается «докачка»), а загруженные целиком заплатки будут установлены при перезагрузке.

Последнее, на что хочется обратить внимание, – технология **Data Execution Protection** (DEP), она же NX (No eXecute). Суть ее состоит в запрете выполнения программного кода из областей данных, что позволяет принципиально исключить уязвимости типа «переполнение буфера». Наиболее полно она реализуется при надлежащей поддержке со стороны микропроцессора, однако в SP2 присутствует и в чисто программном исполнении. Насколько DEP актуальна для клиентских компьютеров, трудно сказать, хотя, буквально на днях Intel и Transmeta объявили о поддержке NX в своих новых чипах для настольных и портативных систем.

Pro et contra

Очень часто наших читателей интересуют не столько подробности функционирования ПО (сервис-пакетов, обновлений, драйверов), сколько вопрос «нужно ли все это устанавливать именно мне» – в данном случае ответ однозначно утвердительный. Однако для полноты картины все же необходима пресловутая ложка дегтя, поэтому мы попробуем расставить точки над «i», а начнем с того, чего от SP2 ждать не стоит:

- избавления от всех проблем – ныне и присно и во веки веков. Отнюдь. Кроме того, что рано или поздно в коде ОС несомненно будут обнаружены очередные ошибки, все защитные механизмы требуют очень аккуратного обращения. Сами по себе они ничего не стоят, слишком просто, скажем, вовсе отключить брандмауэр, не сумев его настроить должным образом;
- спокойной жизни. По-прежнему необходим антивирус, какой-нибудь spyware-сторож и здравый смысл при использовании *любого* ПО. Поскольку по умолчанию в SP2 включены практически все защитные механизмы, пользователю также придется частенько реагировать на их предупреждения.

Кроме того, совершенно очевидно, что столь радикальные изменения в начинке ОС не могли не сказаться на совместимости с другим ПО. Многие нюансы уже выявлены (*support.microsoft.com/?kbid=884130*), некоторые из них благополучно ликвидированы с помощью обновлений, но даже это не гарантирует, что вы не столкнетесь с чем-то менее известным. В редких случаях проблемы могут быть катастрофическими, но техническая служба Microsoft постепенно предлагает нужные решения (*support.microsoft.com/?kbid=885523*).

Сообщаем все эти «страсти» мы вовсе не для того, чтобы отпугнуть особо впечатлительных пользователей. Это – *официальная* информация, Microsoft сама старается донести ее до всех. Компания вообще пошла на беспрецедентные для себя шаги – предложила бесплатно фактически новую ОС, разработка которой потребовала немалых ресурсов, разрешила устанавливать SP2 на пиратские версии, организовала рассылку пакета на CD-ROM. Благодаря этому мы, пожалуй, впервые получили Windows, защищенную не обещаниями, а реальными инструментами и технологиями, и отказываться от нее по меньшей мере неразумно.

ZBRUSH – коробка с пластилином

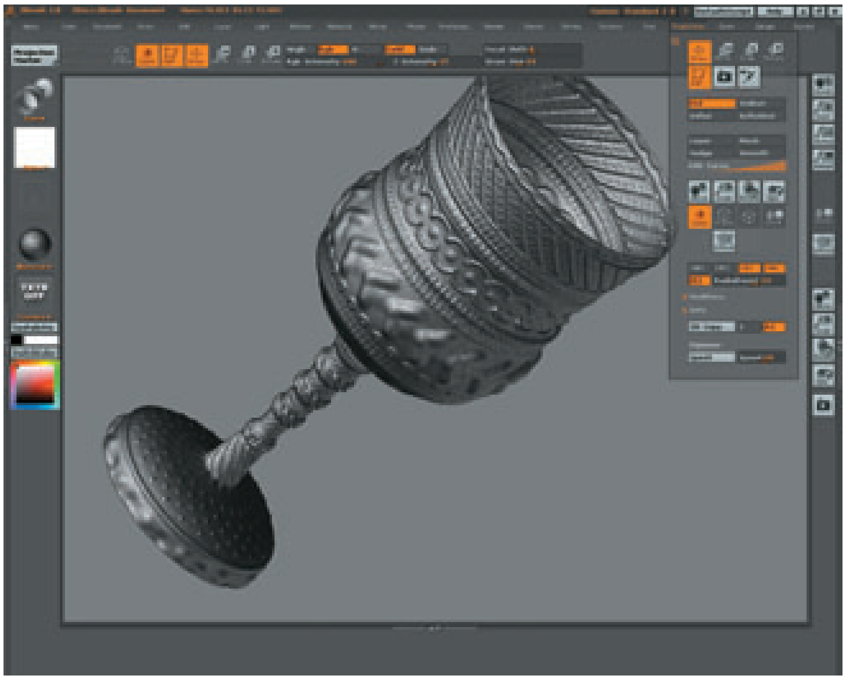
Максим Капинус

С момента появления первых графических и 3D-редакторов постоянное их усовершенствование значительно расширило возможности дизайнеров и 3D-моделлеров. Тем не менее большинство подобных современных продуктов не обладает одним важным качеством – интуитивностью рабочего процесса.

ZBrush 2

Цена – $489

Разработчик Pixologic
Web-сайт www.ZBrush.com
Размер 17 MB (демо ZBrush 1.55b)
Страница загрузки pixologic.com/download/demo_pc.html



Полезные ресурсы

www.ZBrush.com – официальный сайт программы, на котором находятся различные демонстрационные материалы для новичков.

www.pixolator.com – несколько тематических форумов, где обсуждаются технические проблемы, методы работы с ZBrush, скрипты для обучения и т. д.

www.z-brush.ru – недавно открывшийся российский сайт, посвященный ZBrush. Пока что тут не очень много информации, но зато есть форум, на котором собираются русскоязычные пользователи программы.

www.designpicture.com – сайт французского 3D-дизайнера Жана-Себастьяна Лорьена. Прекрасные работы, выполненные с помощью ZBrush, часть из которых представлена в виде иллюстраций к статье.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Уникальный 3D-редактор

ЗА	ПРОТИВ
Интуитивный процесс создания 3D-моделей; отличный набор возможностей	Интерфейс может показаться странным; высокая цена

Тот же 3DSMax, и уж тем более Maya, никак нельзя назвать дружелюбными к начинающему «скульптору». Тут нужен подход не художника, а программиста. Отсюда и профессиональное разделение на тех, кто изображает будущего персонажа на бумаге, и тех, кто превращает его в 3D-модель. В графических программах революция произошла с появлением Painter, в котором художник, взяв в руки графический планшет и стилус, мог просто писать как по холсту или рисовать как на бумаге. Среди 3D-редакторов подобными качествами вправе похвастаться разве что Pixologic ZBrush. Фантастическую популярность в кругах 3D-дизайнеров ZBrush получил благодаря своей фирменной технологии Pixol. Совмещение двух- и трехмерной графики в редакторе достигается за счет введения для каждого пиксела дополнительной z-координаты. Изменения данной координаты и создают трехмерный эффект удаления или приближения точек от поверхности рисования. Однако это еще не все. ZBrush оперирует и трехмерной графикой, позволяя манипулировать различными примитивами и обладая всеми требуемыми инструментами для их редактирования.

Конечно, в идеале лучше использовать ZBrush в сочетании с другими 3D-редакторами, вставляя в готовые сцены объекты, полученные в ZBrush, но и сам по себе он способен на создание сложнейших полигональных моделей, их текстурирование и визуализацию.

Интерфейс программы претерпел значительные изменения по сравнению с предыдущей версией. Всплывающие палитры с инструментами экономят рабочее пространство, а с помощью нехитрой комбинации *Ctrl+клик* можно изменить интерфейс до неузнаваемости. Практически все пункты меню и объекты панелей инструментов вычленяются и переносятся в любое место экрана. Цвет и прозрачность всплывающих палитр меняется в соответствии со вкусом пользователя. Вместе с тем сам подход к реализации управления в ZBrush несколько нестандартен, и иногда требуется поломать голову, чтобы понять что к чему. К примеру, довольно нетривиальная функция виртуального вычленения интересующего вас фрагмента модели, надо сказать, чрезвычайно полезна, когда требуется сосредоточиться на какой-то детали. Один «взмах» мышью – и все, не попавшее в прямоугольник выделения, исчезает. Это значительно ускоряет работу, облегчая модель, которую нужно вращать и перемещать. Кажется, что отрезанное уже никогда не вернуть, но стоит сделать двойной клик с *Shift+Ctrl*, и все возвращается на свое место.

Работа в ZBrush больше всего напоминает школьные занятия с пластилином. Взяв какой-либо из примитивов, мы в буквальном смысле лепим из него то, что нам нужно. Вращая и масштабируя объект, накладываем или убираем слои виртуального пластилина, раскрашиваем и подсвечиваем готовую фигуру.

Поскольку ZBrush проводит рендеринг в реальном времени, результат виден практически моментально. Более того, прекрасная оптимизация программы делает эти чудеса доступными даже на не очень мощных компьютерах.

Одним из основных новшеств в ZBrush 2 стало внедрение в редактор модуля zSphere. Сферы – краеугольный камень программы, поскольку именно с них начинается процесс моделирования. Теперь функциональность этого строительного камня значительно расширена – при конструировании сложных фигур можно создавать полный скелет будущего объекта, соединяя несколько сфер и удаляя их друг от друга. Между ними присутствуют мобильные связи, изменяющие свои форму и размеры в зависимости от удаления объектов друг от друга. После того как скелет будет готов, достаточно перевести его в полигональную модель, чтобы проработать мелкие детали. На всех стадиях возможен предпросмотр полигональной модели с различной степенью детализации поверхностей. Никто не мешает подправлять скелетную модель одновременно с полигональной – разделяя объект на все более мелкие участки, можно, тем не менее, в любой момент отредактировать и сам скелет – эта возможность уникальная. Для каждой сферы скелета разрешается выбрать замену, подставив вместо нее какой-либо элемент из панели Tools, даже только что созданный – благо, все они находятся здесь в виде дополнительных 3D-объектов и доступны в любой момент и в любом количестве. Но все же будет не лишним сохранять собственные труды в специальном формате *.ztl. Для экспорта модели в другой 3D-редактор необходимо перевести ее в формат *.obj. Самый популярный редактор – 3DSMax не умеет работать с таким типом файлов, однако скачать и установить соответствующий плагин несложно.







Для наведения марафета с помощью текстур и покраски в ZBrush встроен специальный инструмент – Projection Master. Он «приземляет» модель на поверхность и дает возможность окрасить требуемые части. Во время его применения все трехмерные операции отключаются. Повторное нажатие на кнопку приведет к «подъему» модели в рабочее пространство, где можно продолжить ее редактирование.

Многим ZBrush, несомненно, сначала покажется трудным и странным. Чтобы побороть в себе страх, воспользуйтесь встроенным скриптовым движком zScript. Дело в том, что весь рабочий процесс, включая нажатия мыши и многочисленные *Undo*, можно записать в специальный скриптовый файл небольшого размера. Затем такой файл, созданный опытным «скульптором», легко запустить на проигрывание и внимательно изучить последовательность действий.

В ПОИСКАХ АЛЬТЕРНАТИВЫ. Графический редактор Gimp

Николай Корж

Как правило, непрофессиональные пользователи, устанавливая графические пакеты Adobe или Corel, используют лишь малую толику всего многообразия этих программных продуктов. При невероятной стоимости их официальных дистрибутивов и внушительных размерах установочных файлов всегда имеет смысл задуматься об альтернативном решении, способном удовлетворить все насущные требования и не загромождать свободное дисковое пространство.

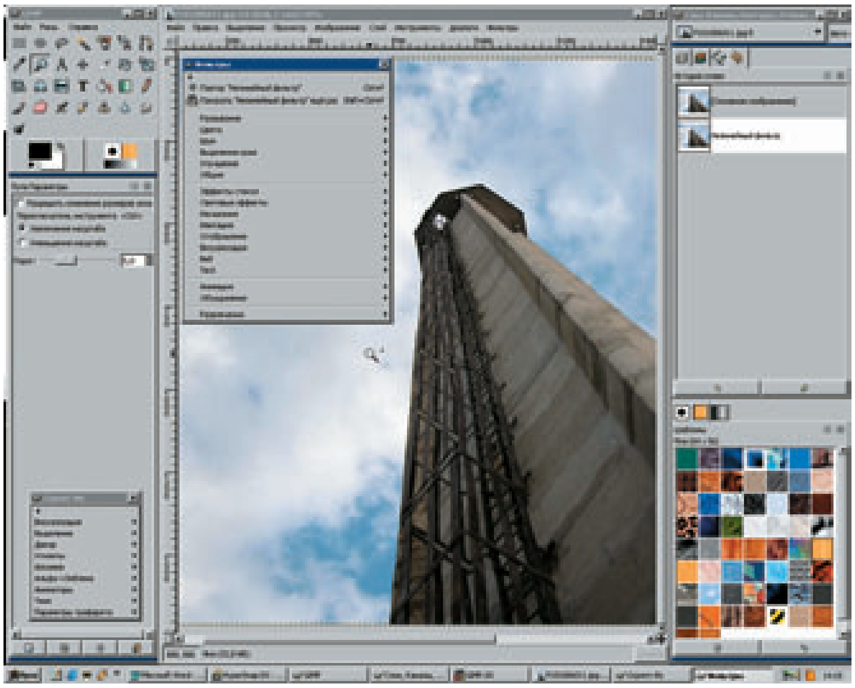
Интернет-ресурсы

Официальная документация – www.gimp.org/docs/
Русскоязычный сайт о Gimp – www.gimp.ru

Gimp 2.03

Freeware

Разработчик Tor Lillqvist
Web-сайт www.gimp.org/win32/
Размер загружаемого файла 7,53 MB + GTK+ 4,2 MB
URL www2.arnes.si/~sopjsimo/gimp/stable.html



ВЕРДИКТ ★★★★★

Самая лучшая альтернатива дорогим графическим редакторам

ЗА	ПРОТИВ
Функциональный и мощный графический редактор	Неудобный интерфейс; ошибки при использовании Windows 9x/Me

Gimp (GNU Image Manipulation Program) был придуман и разработан двумя студентами из Беркли в конце 1995-го. Уже в январе следующего года свет увидела первая публичная версия (0,54), которая при всей своей простоте привлекла к себе внимание энтузиастов и быстро обзавелась поклонниками. Многие сразу заметили, что Gimp, являясь абсолютно бесплатной программой, немногим уступала Photoshop, распространенному продукту компании Adobe. В 1997 г. выходит первая версия, портированная для операционной системы Windows. Сейчас варианты Gimp существуют для трех платформ (Unix, Win, Mac), а сама программа пользуется большой популярностью.

Gimp обладает очень широкими возможностями, хотя, глядя на скромный размер инсталляционного файла, этого не скажешь. Кроме самых основных инструментов, в стандартный набор редактора входит множество плагинов, дополнений и разнообразных шаблонов. К основным достоинствам программы следует отнести возможность работы с растровой и векторной графикой, множеством подключаемых модулей (plug-in), взаимодействия с принтером и сканером, большой библиотекой эффектов, отличным набором инструментов для ретуши снимков, создания анимированных изображений и, наконец, работу со слоями, масками и альфа-каналами. Для функционирования Gimp следует, кроме самой программы, предварительно установить специфическую утилиту – Gimp Tool Kit (GTK+), без которой редактор попросту откажется работать. Инсталляция обеих программ – довольно трудоемкий процесс, в ходе которого необходимо ответить на приличное количество вопросов, связанных с конфигурацией Gimp. При первом запуске редактора также придется уделить немало времени специфическим установкам. Все основные настройки программы находятся в пункте меню *Файл → Настройка*. Главная специализация Gimp – это растровая графика, однако, кроме этого, программа умеет работать и с векторными элементами, для манипуляции с которыми не нужны дополнительные плагины. Редактор поддерживает все основные форматы для изменения и сохранения файлов, включая свой собственный – XCF.

Интерфейс на первый взгляд весьма обычен и практически не отличается от Adobe Photoshop. Однако стоит поработать с редактором несколько минут, как десятки индивидуальных особенностей начнут проявлять себя. Программа разделена на ряд окон, существующих абсолютно независимо. В этом и кроется первый подвох: пользователям, привыкшим к редакторам с цельным интерфейсом, потребуется некоторое время для освоения Gimp. Зачастую окна просто наслаиваются друг на друга, создавая при этом значительные неудобства. Все меню и панели полностью русифицированы, однако терминологически часто отличаются от привычных пунктов меню других графических редак-

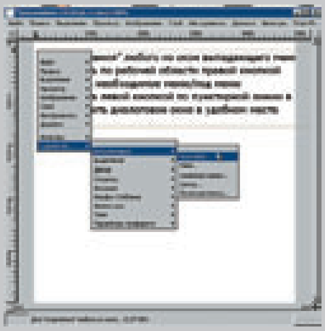
Удобное меню

Для «отделения» любого из окон выпадающего меню необходимо:

1 **Кликнуть по рабочей области правой кнопкой.**



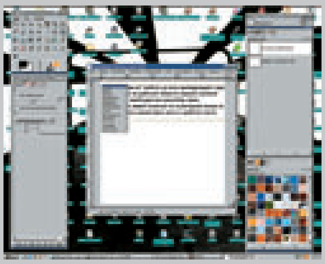
2 **Выбрать необходимое меню/подменю.**

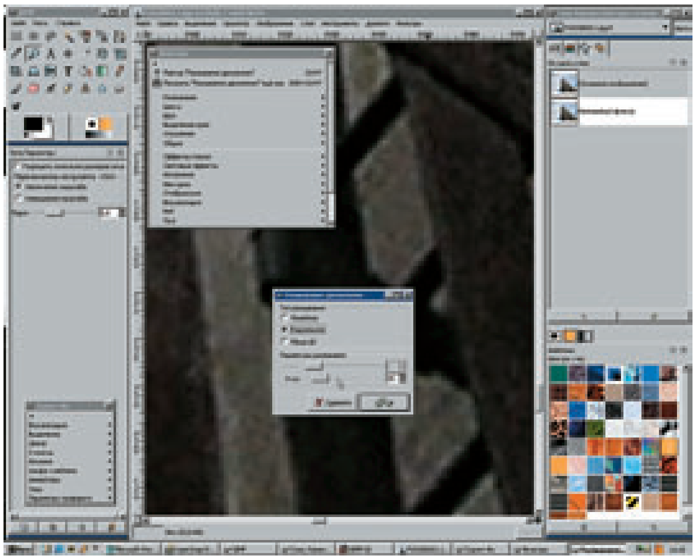


3 **Кликнуть левой кнопкой по пунктирной линии в меню.**



4 **Разместить диалоговое окно в удобном месте.**





GIMP выглядит привычно для пользователя, знакомого с другими графическими редакторами. Единственное «но» – все окна программы существуют независимо друг от друга, что поначалу может смутить новичков

торов для Windows. После запуска Gimp на экране появляется основное окно управления программы и дополнительное, содержащее инструменты для работы со слоями, каналами, контурами, кистями, шаблонами и градиентами. Главное окно содержит три пункта выпадающего меню, панель рабочих инструментов (всего их 29) и диалоговое окно для их настройки. После создания нового документа перед нами появится главное рабочее окно, где и будут проводиться основные манипуляции с изображением. Каждое такое окно содержит полноценное меню из десяти пунктов (аналогичное вызывается нажатием на рабочей области правой кнопкой мыши), линейку, кнопки управления, строку состояния и, конечно, саму рабочую область. В окне документа можно обнаружить второй подвох: дело в том, что основное меню *Файл* и меню с аналогичным названием, но уже в рабочем документе довольно сильно отличаются.

Gimp позволяет создать большое количество диалоговых окон абсолютно из любого пункта меню, направленных на облегчение работы пользователя, однако на самом деле достичь эргономичности уровня конкурентов программе довольно сложно.

Используя одни лишь стандартные инструменты, создать хорошее изображение непросто, поэтому, освоившись, смело переходите к пунктам меню *Фильтры* и *Script-Fu*. В первом вы найдете подборку интересных фильтров, способных значительно преобразить ваш рисунок или улучшить фотоснимок. В меню *Script-Fu* скрывается любопытный эксперимент разработчиков, по сути являющийся дополнительной подборкой весьма специфических фильтров от «Кофейного пятна» до создания разнообразных эмблем. Если ничего интересного вами не будет обнаружено в обычных фильтрах, Script-Fu исправит положение и вдохнет жизнь в рисунок или изображение. Большим минусом обоих пунктов меню является отсутствие предпросмотра, поэтому испытывать все средства придется методом проб и ошибок. Однако несмотря на долгий процесс построения эффектов, редактор быстро вернет рисунок в прежнее состояние.

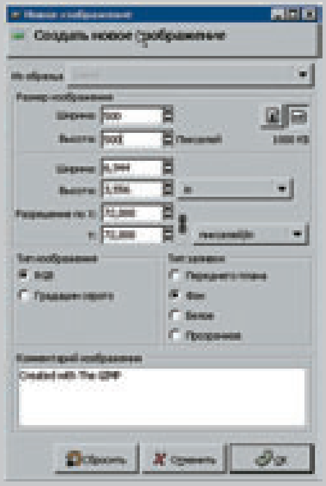
Кроме всех основных достоинств универсального редактора, существует еще одно, особенно важное для энтузиастов. Gimp является open source программой, так что весь программный код доступен любому желающему для изучения, создания улучшений и модификаций. Официально редактором не поддерживается Windows 9x/Me, хотя на большей части конфигураций он будет нормально функционировать. Сами разработчики рекомендуют устанавливать Gimp на платформу Windows 2000/XP.

Gimp – универсальный редактор с довольно широким спектром использования, который отлично подойдет как при создании небольших Web-проектов, так и при обработке старой коллекции семейных фото. Некоторая нестабильность функционирования, неудобный интерфейс и дотошная настройка могут отпугнуть неопытных пользователей. Впрочем, стоит привыкнуть к капризам Gimp, и тогда он станет прекрасным помощником для работы с несложной графикой. Одним из самых больших плюсов программы является ее бесплатность, многоплатформенность и, как следствие, доступность каждому желающему.

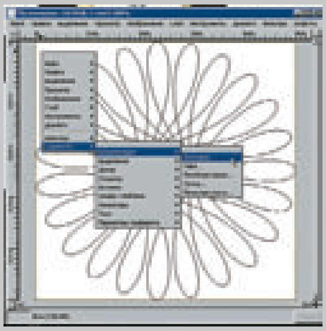
Работа с фильтрами

Для создания небольшого шедевра за 2 минуты нужно:

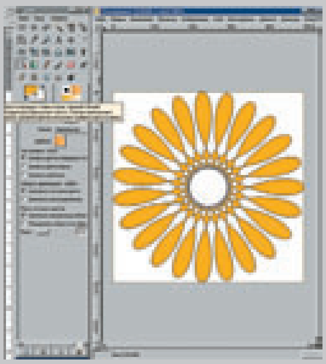
1 **Создать новый документ (500×500).**



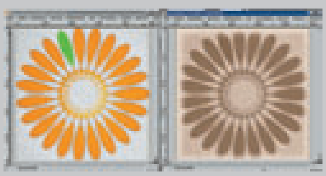
2 **Зайти в меню *Script-Fu* → *Render (Визуализация)* → *Spyrogimp* и нажать ОК.**



3 **Закрасить части полученной фигуры любимыми цветом или цветами.**



4 **Поочередно воспользоваться фильтрами *Освещение*, *GIMПрессионист* и *Старое Фото* (*Script-Fu*).**



ЭЛЕКТРОННЫЕ
обзор голосовых движков

Ростислав Панчук

В процессе своей эволюции персональный компьютер уже давно перешагнул границу «печатной машинки» и теперь обладает достаточной мощностью для выполнения практически любых задач. Это, в свою очередь, и предопределило лавинообразное развитие доселе мифических технологий, таких как распознавание и синтез человеческой речи. Что ни говори, а воспринимать на слух электронные книги и системные сообщения намного интереснее и приятнее, чем читать, особенно если они озвучены профессиональным диктором (да и глаза останутся в целости и сохранности). Собственно, о разнообразных голосовых движках и лучших программах для работы с ними и пойдет речь в этой статье.

L&H TruVoice& TTS3000 Voice Engines

Freeware
Разработчик Lernout&Haspie
Web-сайт www.microsoft.com/msagent
Страница загрузки www.microsoft.com/msagent/downloads/user.asp

★★★☆☆

Как для бесплатного движка, то вполне сносно

ЗА
Бесплатные; небольшой размер; удовлетворительное качество звучания английского языка

ПРОТИВ
Реализация русского оставляет желать лучшего

Бесплатные голосовые движки от известной своими наработками в этой области компании Lernout&Haspie оказались на поверку весьма неплохими, даже несмотря на их древность и отсутствие свежих обновлений. К услугам пользователя более десяти «дикторов» самых распространенных языков мира, в том числе и русскоговорящий. На коротких предложениях все весьма пристойно, а вот длинные фразы программе явно не под силу. Здесь «речь» хоть и терпима, но больше всего напоминает дребезжащее старое радио – шум, невыразительный «плавающий» звук, заглатывание окончаний. Но вы и не ожидали от «халявы» чего-то из ряда вон выходящего, не правда ли? Еще хуже ситуация с русским – создается впечатление, что говорит, скорее, финн или прибалт, но уж никак не носитель этого языка: беглая, невыразительная речь, настоящий хаос в области ударений и совершенно дикие скачки2 в интонации. В итоге работать с кириллицей не представляется возможным, разве что только для того, чтобы поднять настроение – уверяю, такого клоуна ни в одном цирке не сыщешь!

Microsoft Speech Engine

Freeware
Разработчик Microsoft
Web-сайт www.microsoft.com
Размер 68 MB
Страница загрузки www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=5e86ec97-40a7-453f-b0ee-6583171b4530&DisplayLang=en

★★☆☆☆

Только если нет возможности использовать другие голосовые движки

ЗА
Бесплатный; устанавливается вместе с Windows XP

ПРОТИВ
Отвратительное качество работы

Пожалуй, одним из немногочисленных достоинств этого движка является то, что он уже предустановлен в Windows XP, и ее обладателям не придется вытягивать дистрибутив Microsoft Speech Development Kit (а это целых 68 MB), в состав которого он, собственно, и входит. В отличие от всех своих остальных собратьев детище Microsoft не использует словари и фонемы, а синтезирует речь на ходу с помощью математической модели, что не преминуло сказаться на ее качестве. Прежде всего это характерный акцент, не лучшие интонации и отвратительный выговор аббревиатур и дат. Так, «2004 год» MS Speech Engine произнесет как «two zero zero four», а не «two thousands four», а в таком невинном словосочетании, как Windows 98 SE, и вообще «съест» последний слог. Конечно, по сравнению с предыдущими версиями программы налицо значительный прогресс, но не настолько большой, чтобы пользователь мог сказать «вау!». Разумеется, что аббревиатурам и разнообразным сокращениям данный движок научить можно и даже нужно, но стоит ли это затраченных усилий? Полагаю, что нет, даже несмотря на абсолютную бесплатность программы.



Digit PC 1.0

Digit PC 1.0

Shareware (15 дней trial, регистрация – $29)
Разработчик Elan Systems
Web-сайт www.digalo.com
Размер 7,8 MB (русская версия)
Страница загрузки www.digalo.com/digit_download.asp

★★★★☆

Огромный прогресс по сравнению с бесплатными движками, но это еще далеко не потолок

ЗА
Хорошее качество синтезируемой речи; не требует сторонних программ

ПРОТИВ
Русский модуль мог бы быть и лучше; платность

Идейный последователь знаменитого коммерческого модуля Digalo от французской фирмы Elan Informatique. В активе Digit все основные языки и диалекты (английский, французский, бразильский португальский, американский английский, немецкий, польский, итальянский), а также русский, представленный мужским голосом, более известным в узких кругах как «Николай». Речь английских дикторов можно оценить на «четыре» – «отлично» мешает поставить «глотание» последних слогов и нечастые ошибки в ударениях. «Николай» тоже неплох, хоть и страдает некоторой гнусавостью и «зомбированностью» голоса. При желании привыкнуть к нему весьма легко, хотя, конечно, хотелось бы еще большего. Как и движки от Cepstral, Digit не требует для своей работы третьих программ – он уже интегрирован с оболочкой для чтения буфера обмена, и все, что требуется для ознакомления с литературой, так это нажать магическую комбинацию *Ctrl + C* и запустить сам Digit. Очень удобно и, кроме всего прочего, занимает минимум ценного рабочего пространства на экране. К сожалению, программа не бесплатна, и после 15-дневного испытательного срока перестанет работать.

ScanSoft RealSpeak

Коммерческий продукт
Разработчик ScanSoft
Web-сайт www.scansoft.com

★★★★★

Одна из лучших англоязычных и точно лучшая среди русскоязычных программа синтеза речи

ЗА
Близкий к идеалу уровень работы, в том числе и для русского языка

ПРОТИВ
Иногда прорывается некоторый гул

Великолепный text-to-speech engine от создателей знаменитого Dragon NaturallySpeaking, просто не умеющих халтурно работать, – что и отразилось на общем уровне продукта. Электронные персонажи

ДИКТОРЫ



разговаривают почти естественно, и если бы не слабый эффект надрыва речи, иногда «всплывающий» на длинных фразах, то их вполне можно было бы спутать с живыми людьми. Вот что значит солидный словарь и запас фонем! Языков тоже поддерживается более чем достаточно – целых 21(!), включая даже такие экзотические, как китайский, норвежский и корейский. Русский представлен женским голосом «Катерина», причем работает он ничуть не хуже своих заграничных коллег и обеспечивает действительно отличное качество речи. Смущает лишь отсутствие пробной (trial) версии – увы, RealSpeak, распространяется только на коммерческой основе, но на сайте ScanSoft доступны интерактивные демо, благодаря которым можно «вживую» послушать каждый язык. А напоследок хочется отметить, что программа взята на вооружение многими ведущими IT-компаниями мира, такими как Ericsson, Elix и AMTELCO.



Elan SaySo 4.6 Evaluator

Elan SaySo 4.6 Evaluator

Коммерческий продукт; неограниченная по сроку действия демо-версия

Разработчик Elan Systems
Web-сайт www.elanspeech.com
Размер 30,4 MB
Страница загрузки www.elanspeech.com/downloads/register2.asp

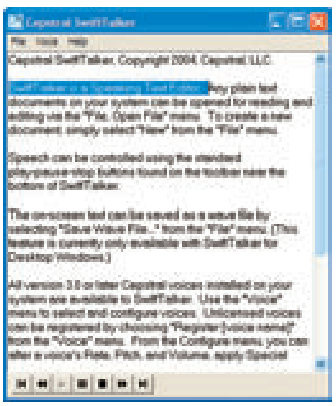
★★★★★

«Выбор редакции» среди англоязычных движков. Тем пользователям, которым требуется русскоязычный модуль, лучше обратиться к RealSpeak

ЗА
Великолепное качество синтезируемой речи

ПРОТИВ
Пока нет демо-версии для русского модуля; демонстрационные версии довольно сильно урезаны

Новые технологии не стоят на месте, и то, что сейчас доступно для персонального использования, зачастую просто не может сравниться с коммерческими продуктами для «большого бизнеса». Вот и фирма Elan Speech, недавно объединившаяся с не менее известной Babel Technologies, не остановилась на достигнутом и разработала принципиально новый продукт – Elan SaySo, который установил более высокую планку качества в области TTS. Претензий к акценту и интонации нет вообще – все настолько чисто и гладко, что не каждому человеку удастся такое воссоздать. Посторонний шум отсутствует как таковой, ударения располагаются там, где им предназначено природой, а дикция просто поражает воображение. И пожалуй, самым приятным фактом для отечественного пользователя является то, что бесплатные пробные версии программы можно совершенно легально скачать с официального сайта и пользоваться ими в свое удовольствие. Конечно, они весьма жестко ограничены по функциональности – поддерживается только *.txt, нельзя подключить их голосовой модуль к другой утилите, например «Говорилке», а также прочитать буфер обмена. Но текст в своем родном окне читается на «пять с плюсом», а лимит на его объем (25 тыс. символов) легко исправляется разделением большой книги на несколько частей. Жаль, правда, что пока отсутствует демо-версия русскоязычного модуля, хотя его поддержка и заявлена разработчиком.



Elan SaySo 4.6 Evaluator

Cepstral SwiftTalker 3.0

Shareware (30 дней trial, регистрация – $29,95)

Разработчик Cepstral
Web-сайт www.cepstral.com
Размер 50 MB
Страница загрузки www.cepstral.com/cgi-bin/downloads

★★★★★

Один из лучших англоязычных модулей, предлагаемый по весьма разумной цене

ЗА
Достойное воспроизведение текста

ПРОТИВ
Нет русскоязычного модуля

В отличие от других подобных продуктов SwiftTalker – это не только «голый» TTS engine, но еще и оболочка, позволяющая задействовать все его возможности без применения третьих утилит. Пока в активе Cepstral LLC лишь американский и традиционный английский, а также немецкий и испанский. Правда, это с лихвой компенсируется просто огромным количеством дикторов – лишь для одного US English их насчитывается восемь, не отстают и другие языки. Да и качество их исполнения на высоте – речь близка к идеалу, нет никаких досадных завываний или помех, хотя иногда некоторые скачки интонации на концах слов все-таки прорываются. Неудивительно, что дистрибутив каждого голоса занимает целых 30 MB – как-никак, а словари и фонемные конструкции кое-что да весят! Что же касается оболочки SwiftTalker, то ее возможности вполне соответствуют стандартам этого класса утилит: чтение *.txt, *.rtf и *.doc, удобный интерфейс, а также запись синтезируемой речи в WAV-файл. В результате Cepstral SwiftTalker будет отличным выбором для пользователя, работающего в основном с англоязычной литературой – мало кто из конкурентов предложит сходные возможности по столь низкой цене.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Несмотря на то что самое высокое качество синтеза речи все-таки обеспечивают коммерческие (а потому и малодоступные для отечественного пользователя) голосовые модули, даже среди shareware и freeware можно найти очень неплохие аналоги. Главное – уже сейчас процесс обучения вовсе не требует обязательного бдения перед компьютером. Достаточно всего лишь сесть в кресло, расслабиться и прислушаться к речи нашего железного помощника...

Оболочки для работы с голосовыми модулями

«Говорилка 1.47»

Freeware
Разработчик Антон Рязанов
Web-сайт www.vector-ski.ru/vecs/govorilka
Размер 455 KB
Страница загрузки www.vector-ski.ru/vecs/govorilka/download.htm

★★★★★

Лидер среди ПО для менеджмента речевыми модулями

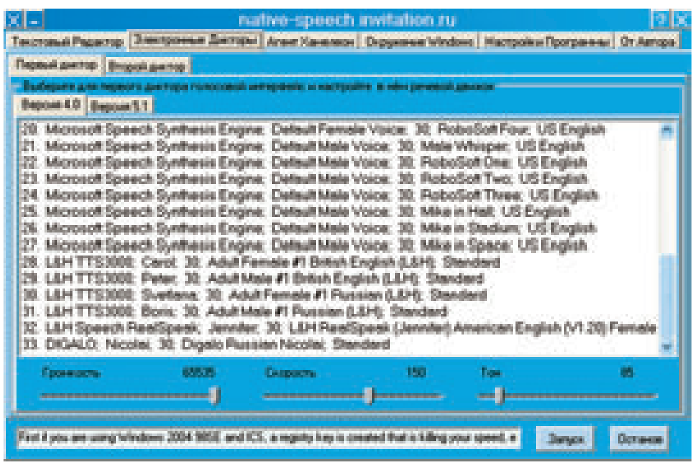
ЗА
Бесплатная; миниатюрность; прекрасная функциональность

ПРОТИВ
Не выявлено

Приятная бесплатная утилита от российского разработчика, призванная сделать процесс ознакомления с электронными книгами наиболее комфортным. Голос «лектора» меняется буквально в одно касание – останавливаем речь, выбираем нового и продолжаем с того же места. Это относится и к кодировке – не секрет, что множество старых электронных документов создано в DOS-866, и при просмотре стандартными средствами Windows пользователь увидит лишь бессмысленный набор символов. «Говорилка» устраняет этот недостаток радикально – достаточно щелкнуть мышью по соответствующей кнопке на панели инструментов, и текст мгновенно преобразится в читабельный. Легко подстроить и цвет шрифта, фона, подсветки для придания документу максимальной выразительности и четкости. Плюс, разумеется, такая полезная вещь как автоскроллинг текста и слежение за речью в процессе его чтения – если голосовой движок и сделал ошибку в каком-то слове, то достаточно просто посмотреть на экран, а не теряться в догадках, что же это могло быть. Отдельной похвалы заслуживает и работа с информацией: программа понимает DOC, HTML, RTF и TXT – больше, чем любой другой конкурент. Вот бы еще PDF добавить – цены б ей не было...

Общим недостатком большинства бесплатных и ряда платных синтезаторов речи являются серьезные проблемы с интонацией и ударениями, не говоря уже о разнообразных терминах. Единственный способ их устранения – длительное «обучение» этих программ путем ручного расширения пользовательского словаря. К счастью, на сайте программы уже размещены готовые словари для Digalo и L&H TruVoice с исправленными транскрипциями и более чем 200 тыс. новых слов. После их установки «речь» этих движков становится куда более натуральной, а бесплатный русский модуль L&H TruVoice, доселе не выдерживавший никакой критики, – даже пригодным к использованию.

«Говорилка» активно задействует горячие клавиши для выполнения рутинных операций: например, по *F12* читается содержимое буфера, *F5/F6* – старт/остановка чтения из основного окна программы. Оно, кстати, в лучших традициях разделено на семь закладок, причем размер текста в каждой из них практически неограничен. Разумеется, утилита запоминает и расположение курсора, так что при следующем сеансе вовсе не нужно долго и нудно искать то место в книге, где вы остановились в прошлый раз. Из дополнительных возможностей следует отметить озвучивание набора текста в любом Windows-приложении и запись речи в WAV/MP3-файл с битрейтом от 24 до 128 Kbps. Если же вы постоянно пользуетесь почтовым клиентом The Bat!, то «Говорилку» легко научить работать с ним, в частности читать входящие сообщения. Несомненно, это лучшая из программ подобного рода!



«Тестер электронных дикторов» 2.0

ShadiSoft Speak 1.8.84

Shareware (30 дней trial, регистрация – $19,95)
Разработчик Shadi Shalabi
Web-сайт www.shadisoft.com/speak
Размер 7,5 MB
Страница загрузки www.shadisoft.com/download/speak.shtml

★★★★★

Удачная комбинация утилит синтеза и распознавания речи

ЗА
Широкий спектр возможностей за весьма умеренную цену

ПРОТИВ
Список встроенных голосовых команд мог бы быть и побольше

У Speak есть как минимум два преимущества, выгодно отличающих ее от прочих утилит для голосовых движков: анимированный помощник, который заметно разнообразит работу с ней, и возможность распознавания человеческой речи для голосового управления ПК. Подробно останавливаться на последнем не станем – данная тема будет детально освещена в следующем номере «ДПК», однако отметим, что для этих целей Speak использует MS SpeechAPI и, несмотря на свой скромный размер и цену, очень неплохо справляется с такой, в общем-то, непростой задачей. Правда, в стандартный комплект голосовых команд входит всего ничего (не считая заурядных What is the date, Shut Down, Clip Board и пр.), и создавать новые придется вручную, а не с помощью удобных мастеров, как у старших братьев, но это уже детали. Работа с TTS-движками тоже выполнена очень хорошо – поддерживается чтение буфера обмена, электронных писем, Web-страниц и прочих документов, есть также простенький органайзер с голосовыми напоминаниями о важных датах/событиях. Ну а собственно помощник всегда рад выдать на-гора очередную шутку или анекдот, прокомментировать набор текста или даже напеть песенку. За такую цену – более чем пристойно. Если же еще требуется и умение работать в связке с почтовым клиентом, тогда обратите внимание на программу Speak&Mail от того же разработчика. Однако стоит ли это дополнительных $10, решать вам.

«Тестер электронных дикторов» 2.0

Freeware
Разработчик Николай Бочаров
Web-сайт native-speech.invitation.ru
Размер 1 MB
Страница загрузки native-speech.invitation.ru/tester.html

★★★★★

Прекрасная программа для работы с разнообразными TTS-движками

ЗА
Бесплатный; поддержка всех существующих голосовых движков; встроенный текстовый редактор

ПРОТИВ
Невзрачный внешний вид

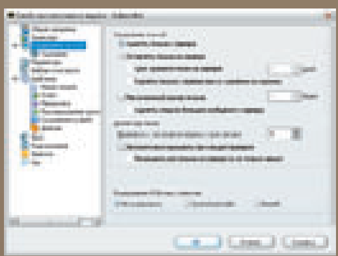
Если на вашем ПК уже установлены всевозможные системы речевого синтеза, и вы потеряли им счет, то «Тестер» будет просто незаменим, особенно если учитывать тот факт, что движки и оболочки написаны разными людьми на различных платформах, что приводит порой к досадным недоразумениям. Так, например, более древние модули (Digit, L&H TruVoice, RealSpeak 1.0) используют MS SpeechAPI 4.0, а современные (Cepstral SwiftTalker, Microsoft Voices, RealSpeak 2.0) – SAPI 5.1. Естественно, друг друга они «не видят» или, еще хуже, могут конфликтовать между собой. Тестер электронных дикторов призван радикально решить эту проблему – программа знает все современные речевые интерфейсы и благодаря этому работает с абсолютно любыми движками, установленными в системе. Но не одним только банальным тестированием качества их работы жив «Тестер» – в его состав входят многофункциональный текстовый редактор и плавающее окно агента «Хамелеон», призванное максимально упростить работу с программой. Пожалуй, электронные книги с его помощью читаются ничуть не хуже, чем с «Говорилкой». Активно используются и горячие клавиши; есть возможность выбора двух дикторов (например, одного «англичанина», а другого – «русского») и по соответствующим hot-keys вызывать их для чтения избранного текста. Отличный выбор для библиофилов!

Вопросы и ответы

Как настроить The Bat Pro 3.0, чтобы при удалении писем в программе они удалялись и с сервера? Ящик зарегистрирован на hotbox.ru.

Сергей Семенченко, вопрос по e-mail

Зайдите в меню *Ящик->Свойства почтового ящика*. Выберите пункт *Управление почтой*. Здесь можно определить, должны ли письма оставаться на сервере, и если да, то сколько дней они будут там храниться. Учтите, что несмотря на неограниченный объем почтового ящика *hotbox.ru*, мы советуем все-таки их удалять с сервера. Дело в том, что список писем загружается каждый раз при получении почты, и, если в вашем ящике на *hotbox.ru* много старой корреспонденции, этот процесс может занять немало времени.



На диске за август-сентябрь вы разместили три видеоролика из «Казаки 2» и S.T.A.L.K.E.R. Какой нужен кодек и где его можно взять для просмотра видеоролика из «Казаки 2»? И где можно взять подходящий Quick Time Player для просмотра видеоролика из S.T.A.L.K.E.R'a?

Александр, вопрос по e-mail

Для просмотра ролика «Казаки 2» нужно использовать фильтр 3ivx (*www.3ivx.com*). Пригодится также FFDShow Alpha (*sourceforge.net/projects/ffdshow*) – мы выложили на диск его последнюю версию. Quick Time Player можно загрузить с *www.apple.com/quicktime*. Файлы в формате MOV отлично проигрывает и Media Player Classic (*sourceforge.net/projects/guliverkli/*).

Зачастую включаю питание модема после включения компьютера (модем подсоединен к порту COM1). Поэтому для обнаружения его системой необходимо пройти последовательность

➔

Визуальная полировка ЖЖ

Максим Капинус

Людям всегда хочется иметь больше, чем им предлагают. Пользователи *livejournal.com* не исключение. Данные по умолчанию две системы стилей надоедают сразу же, возникает желание внести какую-то личную нотку в оформлении страниц. И если те, кто пользуется платным сервисом, имеют массу возможностей по настройке внешнего вида своего журнала, то «бесплатникам» приходится довольствоваться скудным набором десятка схем. Увы, говорить об уникальности журнала, построенного стандартными инструментами трудно, поскольку даже простейшее изменение размера шрифта сделать с их помощью нельзя. По большому счету, можно лишь подкорректировать цветовую гамму, что явно не устроит требовательного владельца дневника.

Впрочем, есть некая палочка-выручалочка в виде так называемых перекрывающих кодов (overrides), которые позволяют хоть немного индивидуализировать свой журнал. Они предусмотрены разработчиками для встраивания в журнал html-кода и работают только при использовании старой системы стилей S1. Различные блоки такого кода могут поменять текст ссылки на комментарии или установить фоновую картинку. Возможно даже применить свой собственный стиль CSS, который повлияет на параметры шрифтов, ссылок и пр. Если вы решились что-то поменять в своем журнале, просто откройте страницу редактирования оформления журнала (*www.livejournal.com/customize*) и проверьте, стоит ли в качестве используемой системы S1. После этого нажмите на *Изменить журнал* (*www.livejournal.com/modify.bml*), где внизу страницы вы увидите раздел *Переопределение стиля* и окно для ввода перекрывающих кодов.

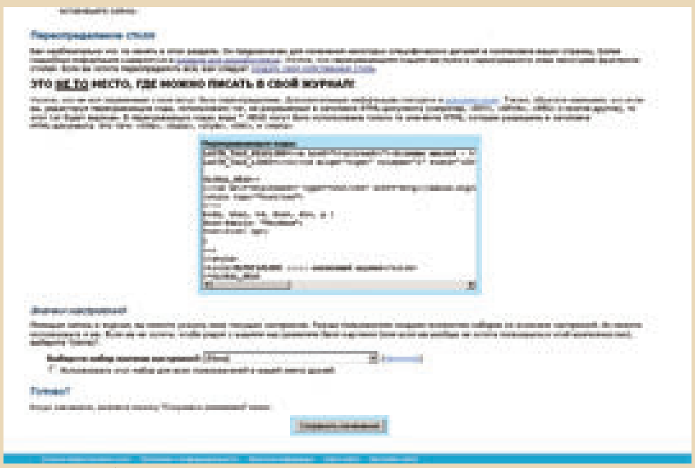
Ссылки на комментарии

Текст ссылок – любимая жертва всех ЖЖ-истов. По умолчанию стоит post comment, что вполне понятно. Мы попробуем заменить эти фразы своими. Для этого в окно вписываем следующий код:

```
DAY_TALK_READLINK=>
<a href="%%urlread%%">
<b>всего комментариев –
%%messagecount%%</b>
</a> |
DAY_TALK_LINKS=>
<tr><td align="right"
colspan="2" width="100%"
bgcolor="%%color:weak_
back%%" class="comments"
>%%readlink%%
<a href="%%urlpost%%">
комментировать</a></td>
</tr>
```

Выделенное замените на собственный вариант, только следите за тем, чтобы имелся пробел от слов до цифры, показывающей число комментариев (%%messagecount%).

В данном случае мы указали установки только для главной страницы журнала с последними записями. Для того чтобы сделать подобное и для ленты друзей, нужно скопировать обе строчки еще раз, только заменив выражения DAY_TALK_READLINK и DAY_TALK_LINKS DAY на FRIENDS_TALK_READLINK и FRIENDS_TALKS_LINKS.



Вот сюда и будем мусорить...

Изменение шрифтов

Для работы со шрифтами уже потребуются блоки кода с заголовком GLOBAL_HEAD. Они позволяют использовать на бесплатном аккаунте теги <base>, <link>, <meta>, <style>, и <title>. В случае со шрифтами будем работать с тегом <style>. Вот так должен выглядеть весь блок:

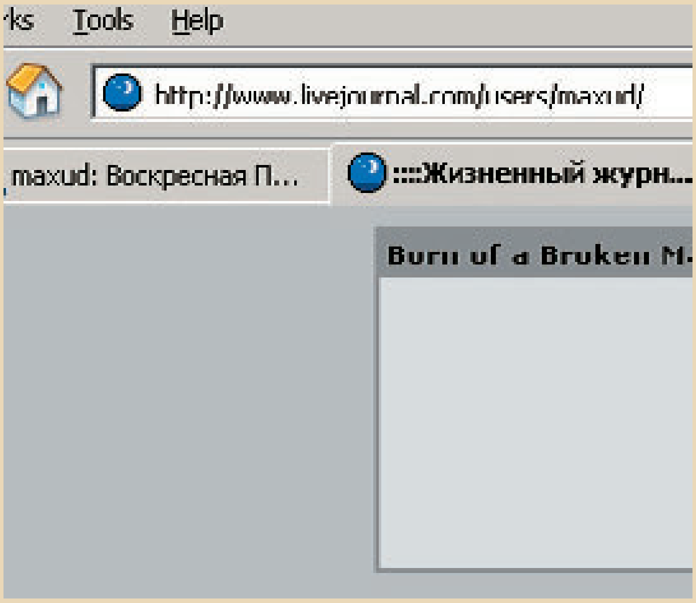
```
GLOBAL_HEAD<=
<style type="text/css">
<!--
body, html, td, font,
div, p {font-
family:"Verdana";
font-size: 8pt;}
-->
</style>
<=GLOBAL_HEAD
```

В этот раз изменяем только название шрифта и его размер. Причем названия шрифтов могут писаться только с маленькой или только с большой буквы, поэтому при неработающем варианте просто попробуйте заменить регистр первой буквы. Заметьте также, что блок GLOBAL_HEAD требует обязательной закрывающей части, чего не было с блоками комментариев. Если оставить его незакрытым, все изменения, указанные здесь, будут просто проигнорированы. Если блок совмещается с другими строками кодов, то помещать его можно в любом месте до или после.

Установка заголовка окна браузера и значка

По умолчанию в журналах в качестве заголовков окон браузера служат названия, данные самими пользователями. Это тоже можно подвергнуть изменению с помощью того же GLOBAL_HEAD – достаточно вписать в поле следующее:

```
GLOBAL_HEAD<=
<title>Самый лучший жур-
нал на свете</title>
<=GLOBAL_HEAD
```



Тот самый значок

Многократное использование блоков GLOBAL_HEAD не разрешается, поэтому их содержимое нужно объединять в один. В данном случае достаточно просто скопировать тег <title> и все, что находится внутри, в один общий блок. Ставить его можно после или до другого тега. К примеру, возьмем предыдущий пункт о шрифтах: тут <title> должен идти или до начала <style>, или после его закрытия тегом </style>.

Все, наверное, обращали внимание на значки возле адресов некоторых сайтов в браузерах. У журналов livejournal используется значок маленького карандашика, который мы сейчас заменим на свое изображение. Для начала его нужно приготовить с помощью любого ПО для создания файлов значков вроде IconXP (*www.iconxp.com*). После того как файл с расширением *.ico и размером 16×16 готов, поместим его в сети на каком-нибудь хостинге. Теперь пишем в окне кодов такую строку:

```
GLOBAL_HEAD<=
<LINK REL="SHORTCUT
ICON" HREF="http://www.
mysite.com/icon.ico">
<=GLOBAL_HEAD
```

Осталось только заменить адрес тем, где находится файл со значком, и обновить страницу.

Наклейка фоновых обоев

Согласитесь, что фон у журналов довольно скучный. Только цвета и никаких картинок. Помещаем на хостинг еще одно изображение, которое будет фоном, и вылечиваем этот недуг следующим образом:

```
GLOBAL_HEAD<=
<style type="text/css">
<!--
body {background-image:
url(http://www.mysite.
com/back.jpg)
!important;
background-attachment:
fixed !important;}
-->
</style>
<=GLOBAL_HEAD
```

Заметьте, что пятая строка, начинающаяся с «background-attachment», служит для фиксации фона в определенном месте. Вы листаете – фон не двигается. Если такой вариант не подходит, строку можно безболезненно убрать или поставить значение *scroll* – тогда фон будет перемещаться вслед за листаемым содержимым журнала. Кроме фиксации изображения, есть еще несколько интересных параметров, которые заслуживают отдельного упоминания.

background-color. Иногда обои делаются с прозрачным фоном, на котором нарисован непрозрачный элемент. На месте прозрачных элементов будет проступать общий цвет вашего журнала, поэтому постарайтесь задать его. Указывать можно как англоязычные названия цветов (red, green, blue…), так и цифровые обозначения Web-палитры (#0000, #FFFF…).

background-repeat. Этот параметр управляет повторяемостью фонового изображения. Если вы хотите сделать красивую графическую вставку по краю журнала, используйте параметр *repeat-x* для горизонтального копирования и *repeat-y* для вертикального. Можно вообще выключить тайлинг, поставив параметр *no-repeat*.

background-position. В случае отсутствия тайлинга (частичного или полного) возникает проблема правильного расположения единственного изображения на странице. Для этого установите данной команде в процентах через пробел два параметра, указывающих местонахождение картинки по горизонтали и вертикали. Можно также задать положение словесно, поставив, к примеру, *left bottom*, в результате чего изображение будет размещено в левом нижнем углу страницы.

Соединение с другими блоками GLOBAL_HEAD следующее: если в существующей сборке кодов уже присутствует тег <style>, копируем только то, что находится между <!-- и -->, и вставляем после всего, что стоит внутри таких же скобок или перед ним. Если тега <style> в готовом варианте нет, захватим и его, скопировав все от второй строчки до предпоследней.



Фон с размножением по горизонтали и фиксацией

Мой компьютер->Свойства->Диспетчер устройств->Plug & Play. Есть ли возможность вынести команду Plug & Play на Рабочий стол или Панель задач?

Николай, вопрос по e-mail

Решить эту проблему можно и без вынесения значка Plug & Play на Рабочий стол. Существует два несложных способа.

Для начала зайдите в *Панель управления*. Откройте диалоговое окно *Телефон и модем* и на вкладке *Модем* удалите все установленные модемы. Щелкните кнопку *Добавить*. В появившемся *Мастере установки оборудования* переключите флажок *Не определять модем (выбор из списка)*. После чего нажмите *Установить с диска* и установите драйвер вашего модема. Удивительно, но в 90% случаев это решает проблему.

Если же вы попали в несчастливые 10%, то загрузите программу ModemSpd с *modemspd.by.ru*. Кроме удобной статистики и анализа она умеет самостоятельно находить «потерянные» модемы.

Я купил джойстик Genius G-09D. Подключил (в стандартный игровой порт), установил драйверы, но он не вибрирует (джойстик с Force Feedback). Более того, игры с использованием джойстика тормозят. Если удалить джойстик из панели оборудования, то игры не тормозят.

Денис Ткаченко, вопрос по e-mail

Скорее всего, имеется проблема с реализацией игрового порта на материнской плате или конфликт устройств. Зайдите в *Диспетчер устройств*, найдите там игровой порт и убедитесь, что адреса IRQ для него находятся в диапазоне 200–207. Если на этот же диапазон претендует какое-то другое устройство (об этом будет свидетельствовать надпись *Конфликт устройств*), то переконфигурируйте именно его, а не игровой порт. Вообще, мы бы рекомендовали заменить геймпад чем-нибудь с интерфейсом USB, так как подключение через Gameport больше не поддерживается производителями.





Добавляем в DVD новые субтитры

Станислав Олесь

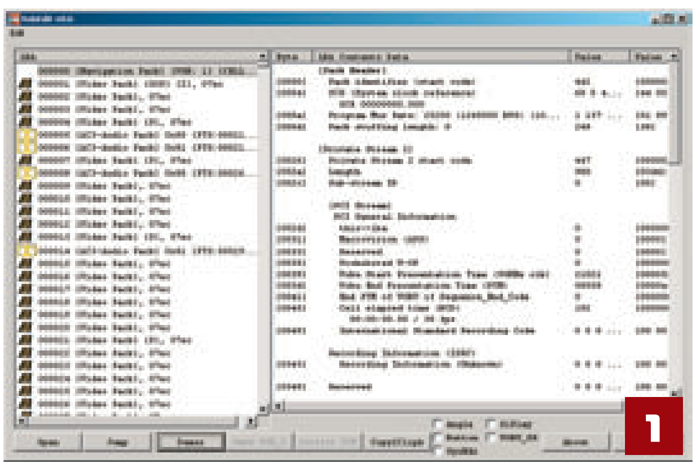
Сбор домашней видеотеки – дело хлопотное, в особенности для того, кто предпочитает формат DVD всем прочим. Ассортимент, а равно и качество некоторых изданий пятой зоны (в которую входят и Россия с Украиной) заметно хуже, чем в других регионах. Поэтому рано или поздно коллекционера посещает мысль о покупке в интернет-магазинах зарубежных дисков. Однако для комфортного их просмотра требуется хорошее владение английским языком (или хотя бы навык беглого чтения на нем), чем похвастать могут немногие. Преодолеть этот языковой барьер позволят добавленные вручную русские субтитры.

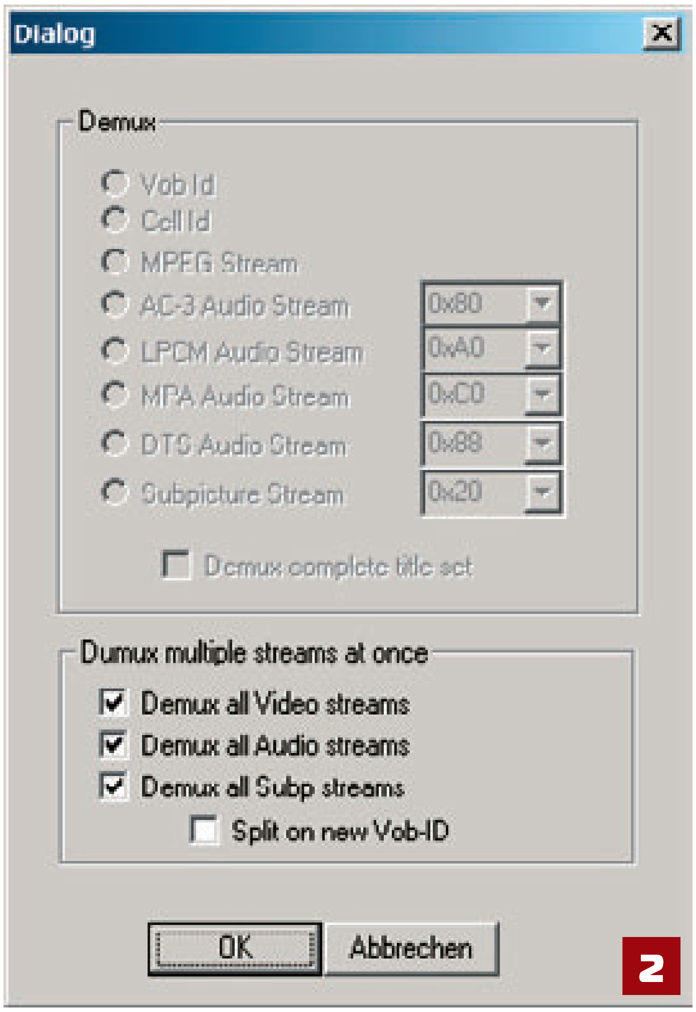
Здесь имеется один нюанс: ни одна существующая сегодня программа не позволяет полноценно редактировать готовый DVD. Более того, даже если бы на руках у пользователя были исходные материалы, то полностью собрать их воедино можно только с помощью программ DVD-авторинга студийного уровня, стоимость которых исчисляется десятками тысяч долларов. Однако, используя специфику формата, можно добавить субтитры без необходимости пересобирать весь диск и без применения дорогого ПО (см. врезку).

Первым этапом этой операции станет поиск самих файлов субтитров. Они хранятся на ряде сайтов, таких как *subtitles.co.il, www.podnapisi.net, extratitles.to, subtitles.ee, www.subtitles.ro* (для аниме также подойдет *www.kage.orc.ru*). Впрочем, не все субтитры годятся для наложения сразу после загрузки – они могут потребовать вычитки и исправлений. В этой ситуации поможет MS Word с его проверкой правописания. В итоге вы должны получить субтитры, к тексту которых у вас не будет претензий. Кроме того, титры хранятся в разных форматах; нам же для дальнейшей работы необходим формат SRT. К субтитрам в другом формате (к примеру, SUB/SMI/SSA) придется поискать программу для преобразования их в SRT. Так, в нашем случае субтитры в формате SUB были преобразованы в SRT с помощью Ultimate Subtitle Converter.

Второй этап – копирование DVD на жесткий диск (в каталог с названием Original). Если вы записываете однослойный фильм на простую болванку или двухслойный фильм – на двухслойную, то вам подойдет простая копирующая программа – например, *DVD Decrypter*. Если же исходный диск двухслоен, а копию нужно сделать на однослойный – придется воспользоваться *DVD Shrink*. При пережатии вам следует указать размер приблизительно на десять мегабайт меньше, чем *DVD Shrink* предложит по умолчанию – нам понадобится дополнительное место для новых субтитров.

Третьим этапом станет определение «раздела для замены» (см. врезку). Как правило, раздел с фильмом имеет самый большой объем и содержит наибольшее число файлов. Для проверки откройте его первый VOB-файл с помощью любого видеоплеера, который проигрывает такие типы файлов (например, *Media Player Classic*). Более того, тем же методом вы можете сделать «примерку субтитров» – проверку точности их синхронизации с видеорядом. Для этого вам нужно установить программу *DirectVobSub*, позволяющую накладывать субтитры на лету. Теперь (предположим, что





«Как это работает»

Все DVD содержат заглавную структуру, а также один или несколько разделов (называемых еще *Video Title Set*, или *VTS*). В какой-то мере они являются аналогом треков на аудиодисках. В каждый раздел производители кладут определенное содержимое: скажем, в один – сам фильм, в другой – трейлер или интервью с актерами. Если на диске размещено несколько частей какого-либо сериала, то каждая из них может быть записана в собственном разделе. Всего на диске допускается создание 99 разделов. В соответствии с ними названы и файлы на DVD.

Файлы VIDEO_TS.* относятся к заглавной структуре, которую мы изменять не будем.

В сами разделы входят файлы вида VTS_*nn*_*k*.*, где *nn* – номер раздела, а *k* – номер файла в нем. Раздел состоит из таких файлов:
VTS_*nn*_0.IFO, VTS_*nn*_0.BUP – заглавная информация раздела. Хранит характеристики видеопотока, число и типы аудиодорожек (не больше восьми) и субтитров (не больше тридцати двух).
VTS_*nn*_0.VOB – меню раздела. Если именно здесь лежит фильм, то в данном файле будет размещено меню выбора глав, аудиодорожек, и т. д.
VTS_*nn*_*k*.VOB, где *k* меняется от 1 до 9. Собственно, файлы с фильмом или другим видеофрагментом.

Таким образом, чтобы добавить титры, не нарушив остальную структуру DVD, нужно заменить только некоторые файлы – те, в которых лежит сам видеопоток фильма. Ни файл с меню, ни файлы остальных разделов при этом не меняют. Исключение составляют лишь файлы с заглавной информацией, которые содержат общие сведения о разделах (к примеру, их размер) и которые придется подправить после замены, чтобы их данные соответствовали полученному содержимому. К счастью, правка может осуществляться автоматически с помощью ряда приложений.

Где же взять новые файлы? Для этого необходимо создать специальный DVD, который в статье называется «промежуточным». Тут нам не потребуются ни меню, ни дополнения, а только чистый фильм с нужными аудиопотоками и субтитрами. Для получения такой заготовки не понадобится ни одна из дорогих программ студийного авторинга DVD – вполне подойдут и бесплатные программы, упомянутые ниже.

Справедливости ради отметим, что данный метод применим не ко всем DVD. Некоторые диски отличаются очень сложным авторингом – например, могут одновременно содержать две версии фильма (кинотеатральную и режиссерскую) или же просто хранить все свои данные – от фильма и до дополнений – в одном разделе.

фильм находится во 2-м разделе) переименуйте временно файл субтитров в *VTS_02_1.srt* и положите рядом с *VTS_02_1.VOB*, а затем проиграйте VOB-файл. При этом *DirectVobSub* «подхватит» файл субтитров: если они правильно синхронизированы, то при проигрывании будут совпадать с речью персонажей. Если нет, вам придется взять на себя труд по их подгонке – для формата SRT такую операцию можно проделать, например, используя программу *Shirokuro*.

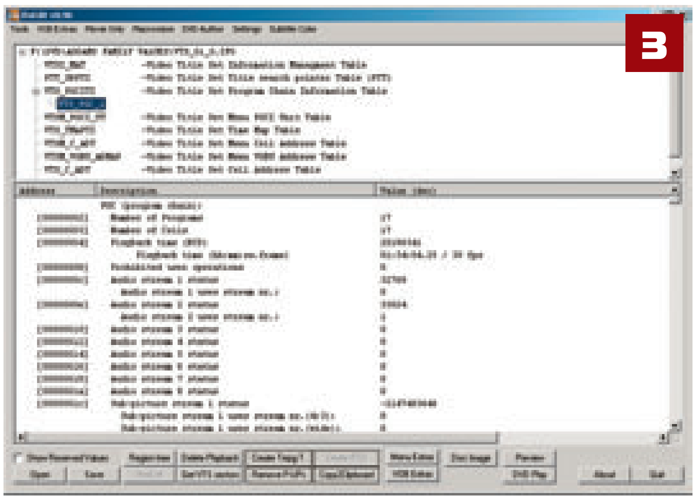
Четвертый этап – «разборка на составляющие». Запускаем *VobEdit* и открываем в нем первый файл из раздела с фильмом – тот самый, который мы проверяли с субтитрами **1**.

Нажимаем в нем кнопку *Demux*, а в открывшемся диалоге выбираем все потоки: видео, аудио и субтитры **2**.

При этом программа начнет «разбор» данных. Не удивляйтесь, если в процессе работы она покажет прогресс выполнения задачи в тысячах процентов, а просто дайте ей довести дело до конца.

Кроме самих потоков, нам потребуется сохранить еще и разметку по главам. Для этого запустим программу *IfoEdit* и откроем в ней .IFO-файл из раздела с фильмом. В верхнем ее окне отобразятся разные структуры данных, нам же нужна *VTS_PGCITI* **3**.

В этой структуре может располагаться одна или несколько «программных цепочек» (PGC) – инструкций для DVD-плеера о том, как правильно проигрывать фильм. При выделении цепочки в нижнем окне пишутся ее данные, в частности длительность (*Playback time*) и число программ и ячеек (*Number of Programs/Number of Cells*). Интересующая нас цепочка должна быть длительностью в весь фильм и содержать количество программ, равное числу ячеек или меньше его на единицу. После того как цепочка выбрана, из меню *Tools* следует вызвать *Save celltimes to file* и сохранить файл *CellTimes.txt* там, где находятся разобранные с помощью *VobEdit* данные.



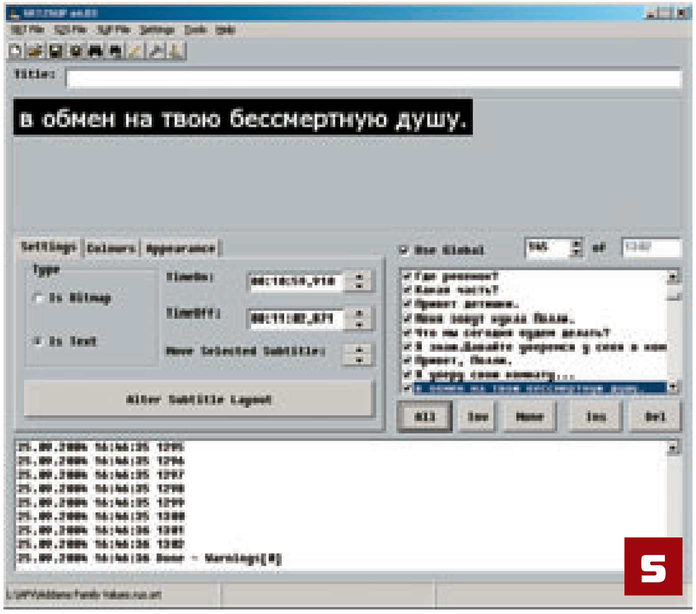
Пятый этап – окончательная подготовка субтитров. Преобразовать их из текстового формата в графический (используемый в DVD) нам поможет *Srt2Sup*. Запустив программу, первым делом откроем настройки. Как видно, все цвета выставлены черными по умолчанию – такой результат, разумеется, нас не устраивает. Рекомендованные настройки отображены на скриншоте (примите во внимание, что выбор между NTSC и PAL вы сделаете самостоятельно, в зависимости от формата вашего диска) **4**.

После настроек откроем наши субтитры (*SRT file -> Open as Text*) и отметим все фразы нажатием кнопки *All* **5**.

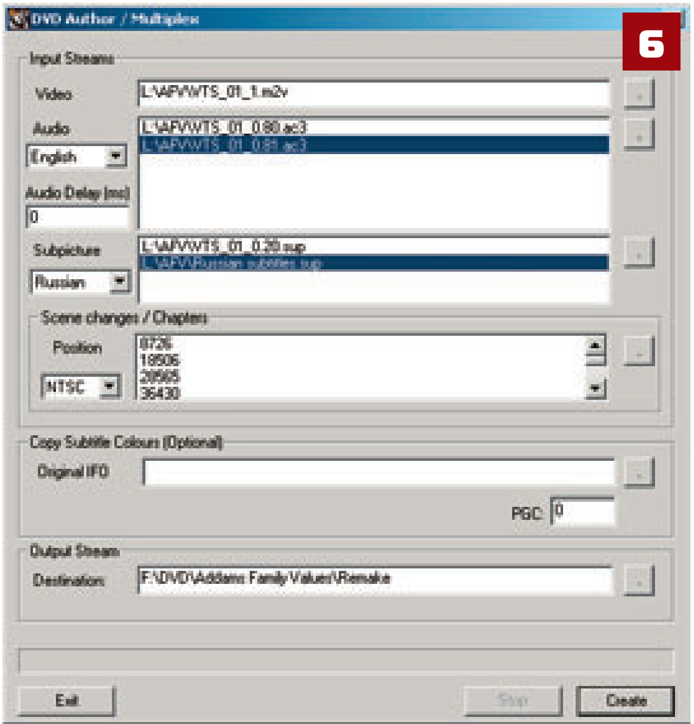
При этом вы можете видеть результат и подобрать самостоятельно шрифт и цвета титров. После окончательной настройки нужно выбрать в меню *SUP file -> Save...* и подождать, пока программа создаст файл графических субтитров.

Шестой этап – «авторинг», сборка «промежуточного» DVD (на нем будет только основной фильм). На этом этапе нам придется выбирать между *IfoEdit* и *ReJig*. Обе программы умеют создавать простой DVD и, как это ни досадно, содержат схожие ошибки, из-за чего *ReJig* непригодна для авторинга PAL-диска, а *IfoEdit* – для NTSC. Поэтому определимся с программой в зависимости от редактируемого диска. Со временем ситуация может исправиться, но сейчас мы соберем NTSC-диск с помощью *ReJig* (заметим, что интерфейс у этих программ очень схож).

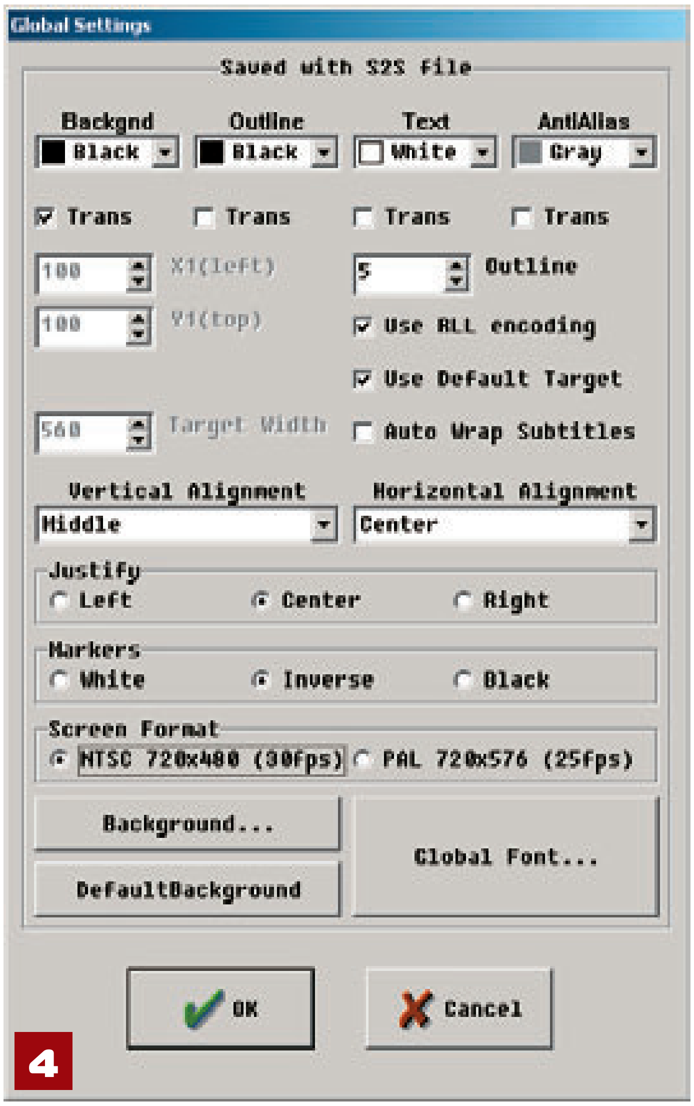
Запустив *ReJig*, выбираем *DVD Author*. В появившемся диалоге добавляем все материалы, каждый в своем отделении – сначала фильм, затем аудиодорожки и субтитры. Все дорожки добавлять нужно в той же последовательности, в которой они были в исходном варианте, а наши субтитры, соответственно, присоединить последними. Не забудьте также указать правильный формат диска (PAL/NTSC). Для отделения *Scene changes/Chapters* нужно указать файл *CellTimes.txt* (именно с таким именем). В поле *Output stream directory* выбираем предварительно созданный каталог (с именем *Remake*), после чего запускаем создание диска **6**.



5



6



4

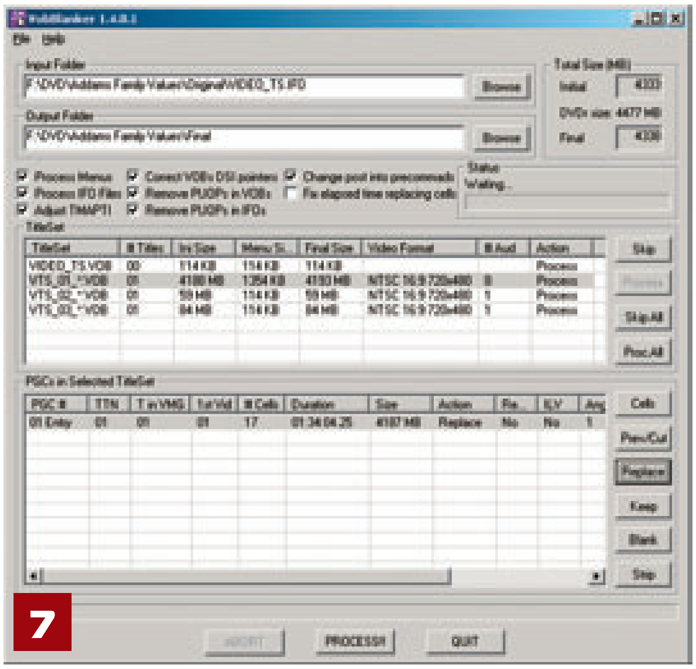
Седьмым этапом будет операция слияния исходного диска и промежуточного, полученного на предыдущем этапе. Поможет нам в этом программа *VobBlanker*. Для начала создадим третий каталог, *Final*, который будет хранить результат ее работы. Затем, запустив ее, укажем в поле *Input Folder* файл *VIDEO_TS.IFO* из каталога *Original*, а в поле *Output Folder* – каталог *Final*. При этом в таблице *TitleSet* будут показаны разделы исходного DVD. Выбираем нужный раздел, в нижней таблице отыскиваем нужную цепочку и отдаем команду *Replace*, после чего указываем программе файл *VTS_01_1.VOB* из каталога *Remake*. Теперь нажимаем *PROCESS!!*, и через некоторое время в каталоге *Final* программа создаст «гибридный» DVD, который отличается от исходного разделом с фильмом, взятым из каталога *Remake* **7**.

Восьмой этап – регистрация субтитров. Хотя мы уже получили DVD с дополнительными субтитрами, они все еще не «зарегистрированы» (и потому не воспринимаются проигрывателями). Их регистрация вручную требует внимания и является самым сложным для новичка этапом, но только в первый раз.

Итак, запускаем уже знакомый нам *IfoEdit* и открываем в нем .IFO-файл раздела с фильмом. Выбираем в верхнем окне структуру *VTSI_MAT*, затем ищем в нижнем окне поле *Number of sub-picture streams in VTSTT_VOBS*, которое содержит число субтитров на DVD. Нам нужно увеличить его на единицу. Однако на некоторых неправильно созданных дисках там может находиться число 32 – в этом случае следует указать реальное количество присутствующих на диске субтитров (включая добавленные).

Затем обратите внимание на находящуюся рядом группу из тридцати двух записей вида *Subpicture stream attributes*. Нам нужно найти ту из них, которая соответствует добавленным субтитрам, и отредактировать ее (выставьте поле *Language type* в *present*, а поле *Language* – в *Russian*, остальное не изменяйте) **8**.

Потом в верхнем окне открываем структуру *VTS_PGCITI*, а в ней – программную цепочку с фильмом. В нижнем окне нужно выбрать подходящую по номеру запись из группы



7

СПИСОК УПОМИНАЕМЫХ ПРОГРАММ

DirectVobSub
www.gabest.org
DVD Decrypter
www.dvddecrypter.com
DVD Shrink
www.dvdshrink.org
IfoEdit
www.mpucoder.com/derrow
Media Player Classic
www.gabest.org
Shirokuro
shirokuro.i2x2.ru
Srt2Sup
www.shipleys.eclipse.co.uk/srt2sup.htm
SupRemap
www.shipleys.eclipse.co.uk/supremap.htm
ReJig
www.rejig.org
Ultimate Subtitle Converter
www.divx-digest.com/software/ultimate_subtitle_converter.html
VobBlanker
www.posunplugged.com/jsoto
VobEdit
www.mpucoder.com/derrow

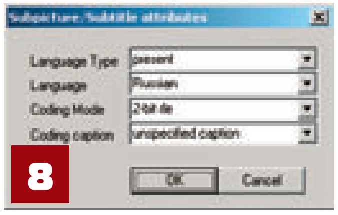
Subpicture stream NN status, и поставить ей в соответствие определенное число, высчитываемое по формуле:

число = (номер_добавленных_субтитров × 16 843 009) – 2 164 326 657

После чего выделите в верхнем окне любую другую структуру, а затем – опять цепочку с фильмом. Это обновит все данные, и в отредактированной записи появятся четыре дополнительные поля, каждое из которых будет иметь значение, равное (*номер_субтитров* – 1); если же нет – проверьте точность своих вычислений.

Теперь сложный процесс «регистрации» новых субтитров завершен, сохраните редактируемый файл и закройте *IfoEdit*.

После всех этих действий мы получили DVD с дополнительными субтитрами. Советуем обязательно проверить его работоспособность с помощью проигрывателя. Если результат удовлетворительный и



8

цвета субтитров вам подошли, то диск можно считать готовым. В противном случае придется пожертвовать отображением некоторых других субтитров и исправить цветовую таблицу. Для этого опять откроем в *IfoEdit* файл и в цепочке с фильмом из структуры *VTS_PGCITI* установим такие значения полей:

Поле	Значение
Color 0 Y Cb Cr	10 80 80
Color 1 Y Cb Cr	10 80 80
Color 2 Y Cb Cr	EB 80 80
Color 3 Y Cb Cr	7D 80 80

Вот и все. Итоговый результат можно записать на диск и проиграть на бытовом плеере.

КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ







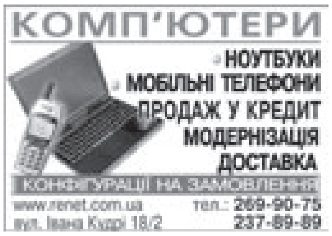


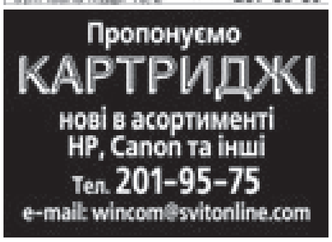




РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

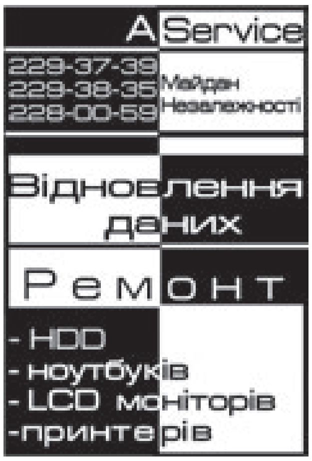








УСЛУГИ



INTERNET



РАЗНОЕ



КОМПЬЮТЕРЫ, ПЕРИФЕРИЯ, КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

РАБОТА

1 НОЯБРЯ 1952

США провели на атолле Элугалуб в Тихом океане первое в мире испытание водородной бомбы. «Майк» (так назвали устройство) по мощности превосходил бомбу, сброшенную на Хиросиму, в 500 раз, а расчеты для него производились на компьютере «ЭНИАК».

mt.sopris.net/mpc/military/mike.html

2 НОЯБРЯ 1815

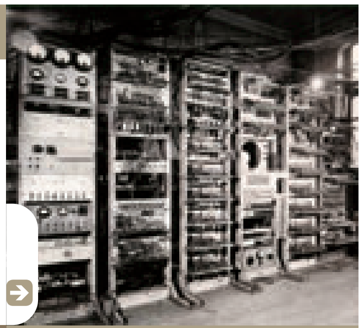
Родился английский математик Джордж Буль (ум. 1864), впервые описавший принципы двоичной системы исчисления. Его работы оказали огромное влияние на развитие математики и нашли применение в телефонной связи и компьютерной технике.

en.wikipedia.org/wiki/Boole

3 НОЯБРЯ 1937

Математик Говард Айкен предложил создать большую счетную машину на электромеханических реле. Разработанная машина MARK-1 имела около 750 тыс. деталей и более 800 км проводов. На ней выполнялись расчеты артиллерийских таблиц и расшифровывались немецкие коды.

www.columbia.edu/acis/history/mark1.html





7 НОЯБРЯ 1990

Слесарь Ижорского завода Александр Шмонов решил избавить страну от человека, «тормозившего процесс начавшихся в стране преобразований». Убить Горбачева на праздничной демонстрации ему помешал сержант милиции, рванувший ствол обреза вверх.

www.gorby.ru

8 НОЯБРЯ 1923

Родился Джек Килби, придумавший, как разместить на одной полупроводниковой пластине несколько типов деталей. Первая интегральная схема представляла собой германиевую пластинку длиной 1 см, а элементы на ней были соединены друг с другом припаянной проволокой.

www.kilby.org

11 НОЯБРЯ 1940

Компания Willys-Overland показывает военным США автомобиль Willys MA. Машина была практически близнецом Ford GPW и впоследствии переняла даже марку – GPW, трансформировавшуюся в удобаримое название «Jeep», данное автомобилю военными.

www.willysamerica.com

12 НОЯБРЯ 1990

Британский ученый Т. Бернерс-Ли предложил создать гипертекстовую систему, которую назвал World Wide Web. Руководство лаборатории физики ядерных частиц, где он работал, поддержало его идею, и в мае 1991 г. Бернерс-Ли представил общественности первые Web-файлы.

w3c.org

16 НОЯБРЯ 2000

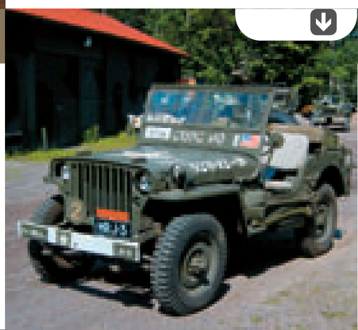
Объявлено о том, что станция «Мир» будет затоплена в Тихом океане. После пятнадцати лет службы, распавшись на полторы тысячи обломков, комплекс упал в океан по причине нехватки средств у российского правительства на поддержание станции в должном состоянии.

mir.avia.ru

17 НОЯБРЯ 1942

Родился известный кинорежиссер Мартин Скорсезе, снявший такие фильмы, как «Казино», «Мыс страха», «Банды Нью-Йорка». Известность к нему пришла после ленты «Таксист» с Робертом де Ниро в главной роли – за эту картину Скорсезе получил «Оскар» и золотую пальмовую ветвь на фестивале в Каннах.

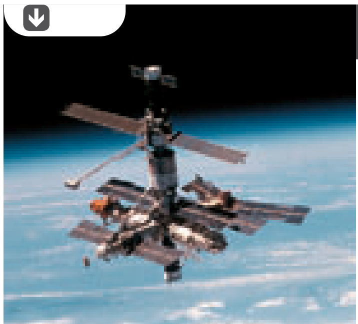
www.scorsesefilms.com



18 НОЯБРЯ 2004

В Государственном Кремлевском дворце в Москве состоится российская премьера симфонии «Властелин Колец» композитора Говарда Шора. Произведение содержит саундтреки ко всем трем частям фильма Питера Джексона; специально для нее оформители книг Толкиена создали дополнительные иллюстрации.

www.onering.ru



22 НОЯБРЯ 1985

Подписывается знаменитое соглашение между Apple и Microsoft, согласно которому элементы графического интерфейса Mac OS могут использоваться в операционных системах Windows. Окна, пиктограммы, курсоры мыши – все это появилось в новой Windows 2.0.

http://uvsw.narod.ru/history.html

23 НОЯБРЯ 2001

Представителями 26 стран мира подписана «Конвенция по киберпреступности», призванная объединить усилия мирового сообщества по разработке законодательных актов и методов борьбы с преступлениями в сфере высоких технологий, такими как детская порнография, хакерство.

conventions.coe.int/Treaty/en/Treaties/Html/185.htm

24 НОЯБРЯ 1859

Вышла в свет книга Чарльза Дарвина «Происхождение видов путем естественного отбора, или Сохранение благоприятствуемых пород в борьбе за жизнь». Тираж разошелся за один день и разделил ученое сообщество на противников и сторонников дарвиновского эволюционного учения.

evolution2.narod.ru

27 НОЯБРЯ 1894

Родился Коносуке Мацусита, основатель корпорации Matsushita Electric Industrial, ныне владеющей торговыми марками Panasonic, Technics, JVC, Seiko, National. Начиналось его первое предприятие с производства патронов для лампочек, на котором работало всего пять человек.

panasonic.co.jp

28 НОЯБРЯ 1894

Во Франции прошли первые в мире автогонки по маршруту Париж–Руан. Победитель гонки Эмиль Левассор после финиша произнес историческую фразу: «Это безумие! Я разгонялся до 30 км/ч!» В 1897 году Эмиль погиб во время гонок Париж–Марсель.

perso.wanadoo.fr/site.panhard



29 НОЯБРЯ 1971

Конкуренты компании Loral незаконно заимствуют идею видеоигры «Tennis», созданной Ральфом Байером. Они спешно организовывают фирму «Atari» и начинают выпускать игровые автоматы под названием «Pong». За нарушение авторских прав «Atari» пришлось заплатить 700 тыс. долл.

www.pong-story.com

4 НОЯБРЯ 1956

Советские войска, расположенные в Венгрии, вошли в Будапешт для подавления антисоветского восстания, возглавляемого Имре Надем. К 11 ноября сопротивление повстанцев, протестующих против режима М. Ракоши, было сломлено на всей территории Венгрии.

www.historylearningsite.co.uk/hungary_1956.htm



5 НОЯБРЯ 2002

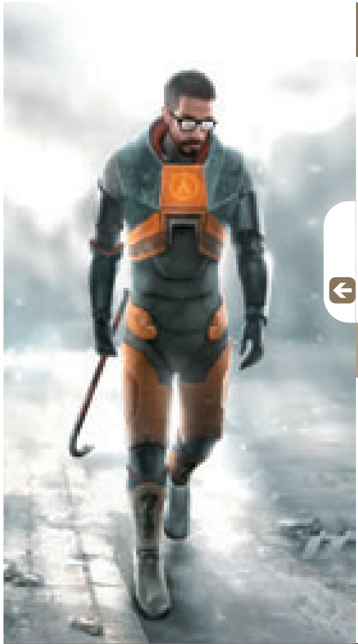
Кристиану Гислеру, разработчику популярного файлового менеджера Windows Commander, пришлось изменить название своей программы в связи с намеком Microsoft на присутствие в имени зарегистрированной торговой марки «Windows». В результате проблемное слово было заменено на «Total».

www.wincmd.ru

6 НОЯБРЯ 1980

Малоизвестная компания Microsoft заключает авантюрный контракт с Intel на создание в кратчайшие сроки одной операционной системы (MS-DOS) и четырех языков программирования (Cobol, Pascal, Basic, Fortran). Опыта разработки подобного ПО у Microsoft не было.

voteview.uh.edu/gates.htm



9 НОЯБРЯ 1998

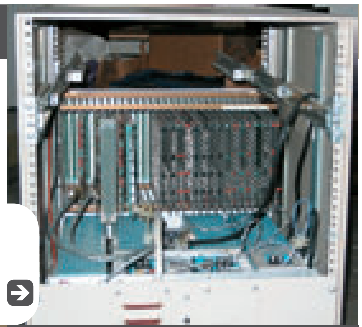
Фирма Valve отправила в печать знаменитый шутер Half-Life, ставший самой известной трехмерной игрой. За шесть лет было выпущено несколько дополнений и множество модов, а имя главного героя Гордона Фримена теперь знает каждый ребенок.

www.planethalflife.com

10 НОЯБРЯ 1977

Ученые из Исследовательского центра в Пало-Альто представили ПК «Альто» – первый компьютер, имеющий графический интерфейс, мышь, Ethernet и лазерный принтер. Руководство Xerox (владельцы ИЦ) не сочло такие технологии полезными.

www.spies.com/~aek/alto



13 НОЯБРЯ 1940

Состоялась премьера полнометражного мультфильма «Fantasia» Уолта Диснея – самого крупного его проекта, над которым работало около 50 аниматоров и 30 артистов. Музыкой к ленте послужили произведения Чайковского, Грига, Сен-Санса.

www.filmsite.org/fant.html

14 НОЯБРЯ 1940

Около 500 фашистских бомбардировщиков совершили налет на английский город Ковентри. Разведка уже расшифровала немецкие коды, и У. Черчилль знал о готовящейся атаке, но не стал эвакуировать население города, поскольку это выдало бы осведомленность союзников.

www.cwn.org.uk/heritage/blitz/index.html

15 НОЯБРЯ 1971

Intel представила первый в мире микропроцессор Intel 4004, состоявший из 2300 транзисторов и имевший частоту 108 кГц. Процессор был предназначен не для компьютера, а для микрокалькулятора Busicom и стоил $300. Быстродействие этого чипа в 11 раз превышало знаменитый ENIAC.

www.intel4004.com

19 НОЯБРЯ 1997

Пол Маккартни первым в мире устраивает интернет-трансляцию своей 75-минутной симфонической поэмы Standing Stone, премьера которой состоялась в Карнеги-холл. После выхода на CD – это произведение стало самым продаваемым классическим альбомом в истории музыки.

www.paulmccartney.com

20 НОЯБРЯ 1990

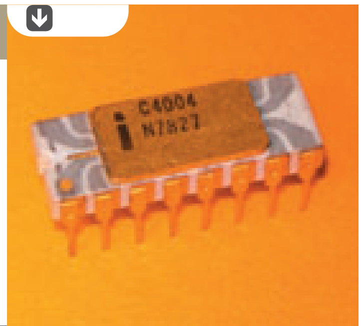
В результате спецоперации «Лесополоса» был пойман маньяк-убийца Андрей Чикатило, с 1982 г. наводивший страх на всю Ростовскую область. На его счету 53 доказанных жестоких убийства, за которые были невинно осуждены несколько человек.

chikatilo.by.ru

21 НОЯБРЯ 2000

В связи с продажей на онлайн-аукционах Yahoo! предметов с фашистской символикой французский суд обязал руководство компании запретить французским пользователям посещать эти аукционы. Директор портала отметил, что по законам США в действиях Yahoo! нет ничего противозаконного.

auctions.shopping.yahoo.com





25 НОЯБРЯ 1867

Шведский ученый Альфред Нобель получает патент на свое изобретение – динамит. Заводы Нобеля по производству нового взрывчатого вещества приносят ему огромные прибыли, но упорный швед не останавливается на достигнутом, и к концу жизни число его патентов составит 355.

nobelprize.org

26 НОЯБРЯ 2002

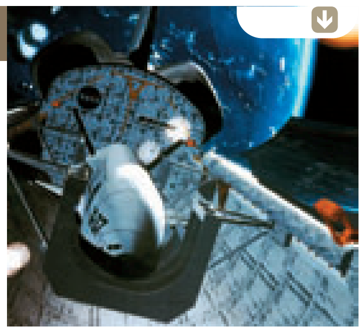
Компания Boeing и NASA подписали контракт на создание нового типа многоразового космического корабля X-37, который в будущем заменит шаттлы. При проектировании его будут учтены все недоработки, приведшие к гибели шаттла «Columbia».

explanation-guide.info/meaning/Boeing-X-37.html

30 НОЯБРЯ 2000

Японский парламент принял закон, согласно которому клонирование человека в Японии считается преступлением и будет караться тюремным заключением сроком до 10 лет. По мнению японцев, клонирование принижает человеческое достоинство.

www.humancloning.org



www.dansdata.com/kitten.htm
Подробный обзор хардверной новинки под кодовым названием «Котенок»

georgesoros.com
Знаменитости обзаводятся блогами. После Тарантино наступил черед Джорджа Сороса

subtitles.ee
В этой базе русских субтитров уже более 1100 фильмов

www.worldrps.com
Все об игре «Камень–ножницы–бумага»

www.fabrica.it/wordcount/main.php
Оригинальная идея визуального воплощения частотного словаря английского языка

www.9-11commission.gov
Полный текст отчета Национальной комиссии по террористическим атакам 11 сентября

www.threetwoone.org/diagrams/
Таких диаграмм вы еще не видели

leonardcohenfiles.com
Замечательному поэту и певцу Леонарду Коэну – 70 лет

adme.ru/paedia/
Энциклопедия рекламы. Более 250 тыс. лучших образцов, в том числе и видеоролики

www.marx.org/russkij
К очередной годовщине Октябрьского переворота. Архив работ классиков марксизма-ленинизма

Иоанна Затворника – в покровители Рунета

В этом году с истинно русским шумом и размахом отмечается 10-летие российского сегмента Интернета, который мы обычно называем попросту Рунетом.

Не осталась в стороне от торжеств и Русская православная церковь. На пресс-конференции, посвященной празднованию десятилетия национального домена .ru, секретарь ученого совета Московской духовной академии священник Павел Великанов высказал мнение, что назрела необходимость избрать одного из православных святых «на должность» покровителя Рунета. Он же предложил и кандидатуру, полагая, что больше всего подходит Иоанн Затворник.

Как сообщил присутствующим П. Великанов, святитель Иоанн Затворник провел в полном уединении около трех десятилетий, но это не мешало ему быть духовным пастырем многих верующих, отправляя им свои послания. Священнослужитель полагает, что возможности, которые предоставляет сегодня Интернет, были бы близки святителю Иоанну – живи он в наше время, он бы непременно пользовался сетевыми сервисами для того, чтобы нести в массы Слово Божие. Но в середине XIX века, естественно, таких технологий не существовало, и значит, Иоанну приходилось выбирать для связи с верующими имеющиеся средства, т. е. перо и бумагу.



Присутствовавшие на пресс-конференции представители оргкомитета по празднованию юбилея российского Интернета одобрительно отнеслись к мнению, высказанному уважаемым священнослужителем.

П. Великанов отметил, что Русская православная церковь использует возможности Интернета для духовного просвещения и религиозного образования с 1996 г. В настоящее время действуют около 2 тыс. русскоязычных ресурсов с православной тематикой.

Плодитесь и размножайтесь!

Максим Кононенко aka Mr. Parker частенько упоминается нами в рубрике «Интернет-мозаика» по совершенно различным поводам. Что поделаешь, личность в Рунете весьма известная. На этот раз речь пойдет не о его собственных проектах, а о клонах. Да, господа, клоны рулят не только в игровой индустрии, но и в Интернете.

Мыльная опера мистера Паркера, обитающая по запоминающемуся (особенно россиянам) адресу **vladimir.vladimirovich.ru** служит источником вдохновения для клоноделов. Однако проект, о котором мы расскажем сейчас, выделяется тем, что в качестве главного героя выступает опять же Владимир Владимирович™.

Домен – **vladimira.vladimirovicha.net**. Название сайта «Убить Владимира Владимировича™». Сами понимаете, что при таких выходных данных и отношение к центральному персонажу будет соответствующим. Нет, не к Михалычу, о похождениях которого повествуется в каждой истории, а именно к ВВ.

У самого мистера Паркера появление очередного интернет-клона, эксплуатирующего его идею, особых эмоций не вызвало. Зато собственный «Владимир Владимирович™» продолжает успешно развиваться и осваивать смежные медиапространства. Уже выходит цикл на радио «Эхо Москвы», а в ближайшее время появится книга.



Хакеры под знаменами идей чучхе



Любопытную новость со ссылкой на Министерство обороны Южной Кореи распространило по миру французское информационное агентство AFP. Оказывается, в секретных подземельях северокорейской контрразведки уже несколько лет ведется работа по подготовке высококвалифицированных хакеров и планируется «сокрушительный удар по информационной инфраструктуре Запада вообще и Соединенных Штатов в частности».

Сведения об этом появились в отчете Национального комитета обороны Национального собрания Южной Кореи. Самые передовые в мире идеи чучхе каким-то образом позволили стране, в которой, по большому счету, настоящего Интернета практически нет, подготовить полтысячи мощных бойцов невидимого киберфронта. В отчете утверждается, что им удалось достичь таких невиданных показателей благодаря пятилетнему курсу обучения в лучших университетах КНДР.

Главное оружие – чучхейская марксистко-ленинско-кимирсеновская теория, а степень вооруженности ею у элитных хакеров настолько высока, что они без труда могут проникать в компьютерные системы основных противников – Южной Кореи, Японии и США с целью организации кибератак или сбора разведывательной информации.

В июне-июле этого года буржуазные компьютерные сети Южной Кореи действительно подверглись нападению со стороны неизвестных злоумышленников, находящихся, по всей видимости, на территории Китая. Поскольку отношения между КНР и Южной Кореей сейчас в общем-то неплохие, эксперты Министерства обороны полагают, что территория Поднебесной, скорее всего, была использована северокорейскими программистами для организации кибератаки против идеологически чуждых этнических братьев.

Yahoo! предлагает новые сервисы и меняет прикид

Несколько недель назад небезызвестная компания Yahoo! объявила о том, что в скором времени ее поисковая система обогатится новыми возможностями. Однако любопытствующие могут заняться их изучением уже сейчас. Тестовая версия доступна по адресу **next.yahoo.com**.

И действительно, дополнительные сервисы добавят комфортности. Вы сможете сохранять результаты поиска в персональных папках, проводить сортировку ссылок по категориям, оставлять комментарии по поводу сохраненных страниц. Кроме того, модная технология RSS (Really Simple Syndication) позволит обмениваться ссылками с друзьями.

Совершенно ясно, что внедряя новинки, руководство Yahoo! печется не только об удобстве для сетенавтов, но и о собственном благе. Народ станет проводить на «площадках» Yahoo! больше времени, а значит, на страничках будет показано больше рекламы. Вопросы есть?

Изменения на Yahoo! не исчерпываются внедрением новых функциональных возможностей. Скоро станет несколько другим и дизайн титульной страницы. Заинтересованных лиц отправляем знакомиться с бета-версией (**yahoo.com/upgrade**).



www.greatsmallhotels.com
Чудесные маленькие отели

southjerseyghostresearch.org
У обществ по исследованию привидений тоже есть свои сайты

www.romanm.ch/ascii-animation/ascii-katze2.htm
Пляшущая текстовая кошечка

www.improbable.com/ig/ig-top.html
Прошло очередное вручение Шнобелевских премий. Coca-Cola была отмечена за «превращение водопроводной воды в субстанцию, непригодную для питья»

www.bl.uk/treasures/shakespeare/homepage.html
Читайте прижизненные издания 21 пьесы Уильяма нашего Шекспира

www.cookingforengineers.com
Кулинария для лиц с аналитическим складом ума

www.10secfilmfest.com
Фестиваль десятисекундных фильмов

www.zema.ru/service/openletter
Генератор открытых писем

www.weightlossforgood.co.uk/calorie_intake_calculator.htm
Калькулятор для следящих за «калориями»

justfuckinggoogleit.com
Идите вы все на Гугль

www.gmi.edu/~drussell/Demos.html
Наглядная демонстрация акустических явлений

КОЛОДА КАРТ

Александр Птица

Поиск, разглядывание и изучение всевозможных карт в Интернете – времяпрепровождение не только полезное (скажем, в процессе подготовки к путешествию), но и весьма интересное с чисто познавательной точки зрения. Давайте начнем нашу прогулку по картографической Сети с могучих универсалов, способных ответить на массу вопросов, «не отходя от кассы».

01 Универсальные

еАтлас
www.eatlas.ru

Мир Карт
www.mirkart.ru

Ежегодно обновляющиеся карты в CIA World Fact Book (ЦРУ)
www.cia.gov/cia/publications/factbook/docs/refmaps.html

На карте от Рамблера
www.nakarte.ru

Expedia
www.expedia.com

MapQuest
www.mapquest.com

World Maps
www.mapsofworld.com

Atlapedia
www.atlapedia.com

Так, глядя на главную страницу сайта **World Maps** (*www.mapsofworld.com*), испытываешь затруднение, не зная, в какой раздел податься, – одна тема интереснее другой. Ведь кроме стандартных политических и географических, вы здесь найдете настоящую экзотику – карты знаменитых прибрежных курортов, олимпийских столиц, расположение семи чудес света. Да и сам этот ресурс – настоящее чудо.

Из русскоязычных универсальных картографических Web-коллекций хотелось бы выделить **eAtlas** (*www.eatlas.ru*). На картах городов, размещенных на этом сервере, видна инфраструктура, отображены финансовые, культурно-развлекательные, медицинские и прочие учреждения. Работает поиск улиц и иных объектов по названию, а домов – по адресу.

Но не всем сайтам можно доверять. Встречаются и достаточно забавные «глюки». Как вам понравятся два Житомира на карте Украины, опубликованной сайтом **Atlapedia** (*www.atlapedia.com*)?

Во всем туристическом мире непререкаемым авторитетом пользуется **Expedia** (*www.expedia.com*) – шикарный справочник по всем вопросам, интересующим путешественников. Естественно, и он не обходится без мощной коллекции карт.

Сайт «**Мир Карт**» (*mirkart.ru*) кроме всего прочего предлагает посетителям воспользоваться оригинальной утилитой **IEFindMap** (*mirkart.ru/findall/instrument.shtml*). Она работает как плагин к Internet Explorer и позволяет одним щелчком мыши, скажем, по названию улицы произвести ее поиск на соответствующей карте города и т. п.

02 Города мира

Лондон
www.ismap.com/geo/alondon.htm

Париж
www.aviewoncities.com/paris/parismap.htm

Прага
www.mapy.cz

Нью-Йорк
www.nycmap.com

Сан-Франциско
www.sfvisitor.org/maps/

Токио
www.worldexecutive.com/cityguides/tokyo/maps.html

Пекин
www.travelchinaguide.com/cityguides/beijing/beijingmap.htm

Дели
www.delhitourism.com/geography/dehli1.html

Рио-де-Жанейро
www.ipanema.com/citytour/maprio.htm

Буэнос-Айрес
www.worldexecutive.com/cityguides/buenos_aires/maps.html

Карты и туристические схемы практически всех крупнейших и красивейших городов мира, привлекающих толпы путешественников и бизнесменов, найти во Всемирной Сети довольно легко. Любая поисковая машина на запрос «Название города map» выдаст легион ссылок. Мы решили еще более упростить эту задачу.

Конкретных кандидатов в этот раздел я выбрал по очень простому принципу, включив в список три свои любимые европейские столицы, в которые хочется возвращаться и возвращаться не один раз, а также города других континентов, где мечтал побывать.



03 Исторические

Коллекция исторических карт Дэвида Рамси
www.davidrumsey.com

Исторические карты
history.rsuh.ru/historycd/HISTORY/HTML/Atlas/Old_maps/Spisok.htm

Коллекция старинных карт территорий и городов России
old-map.narod.ru

Исторические карты и схемы на сайте «История в лицах»
rulers.narod.ru/maps.htm

Исторические карты Нью-Йорка
www.sunysb.edu/libmap/nymaps.htm

Прежде всего хочется восхититься великолепной работой, проделанной коллективом, разработавшим сайт «**Коллекция исторических карт Дэвида Рамси**» (*www.davidrumsey.com*). Она включает более 10 000 документов, относящихся, в основном, к Америке XVIII–XIX вв., однако присутствуют также и карты других регионов нашей планеты. Интересно, что для их просмотра здесь используются несколько методов – плагин Insight, незаметно для пользователя подключающийся к его браузеру, java-клиент, GIS-просмотрщик и так называемая Collection Ticker. Масштабность проекта можно оценить по вот такой новости с сайта «Сегодня добавлено 1218 новых карт».

В хронологическом плане ресурс «**Исторические карты мира**» (*history.rsuh.ru/historycd/HISTORY/HTML/Atlas/Old_maps/Spisok.htm*) охватывает многовековой период от первобытного строя до XVIII в. Карты представлены в виде файлов формата .gif, однако на них можно разглядеть даже мелкие детали и тексты.

«**Коллекция старинных карт территорий и городов России**» (*old-map.narod.ru*), видимо, самая обширная в Рунете. Кроме всего прочего, она снабжена системой поиска и дополнена форумом для посетителей.

04

Украина

Атлас Крыма
crimea.webservis.ru

Карты Южного берега Крыма
road-crimea.narod.ru/map500.htm

Карта Украины
travel.kyiv.org/map

Карта Киева
wap.visicom.ua/cities

Карты на Bigmir.net
map.bigmir.net

Карта Киева на сервере горадминистрации
kmv.gov.ua/map/

Карта Киева
freetime.com.ua/3040

Харьков
karta.kharkov.ua

Українська картографічна мережа
uamap.net

Как и следовало ожидать, наибольшее количество отечественных картографических ресурсов посвящено столице Украины. Это значит, что перед пользователем возникнет проблема выбора.

Поклонникам продукции компании Visicom порекомендуем **онлайновую карту Киева** (*wap.visicom.ua/cities*), обладающую почти всеми функциональными возможностями своей «дисковой» родственницы (поиск улиц, объектов инфраструктуры, запоминание последних запросов и т. п.).

Карта Киева на официальном Web-портале горадминистрации (*kmv.gov.ua/map*) также является интерактивной, оснащена довольно мощной системой поиска, включением/выключением обозначений школ, аптек, поликлиник и т. п.

На **интерактивной карте Харькова** (*karta.kharkov.ua*) указано около 90 000 строений на двух с половиной тысячах улиц этого крупного города, а «**Бигмировская» коллекция** (*maps.bigmir.net*) включает в себя карты 21 города нашей страны.

Вероятно, во время летнего отпускного периода на сайтах с **атласами Крыма** (*crimea.webservis.ru*) не протолкнуться, как на пляжах его Южного берега. Что ж, их содержимое вполне удовлетворяет запросам даже самых требовательных отдыхающих – здесь вам и схема покрытия услугами операторов мобильной связи, и планы достопримечательностей, среди которых Судакская крепость, Ливадийский и Алупкинский дворцы.

05

Нестандартные и оригинальные

Твой дом виден из космоса
www.kam.ru/?mpg=nasa

Карта железных дорог СНГ и Балтии
www.gdevagon.ru/scripts/info/map.php

Карты городов и схемы пассажирского транспорта в городах бывшего СССР (СНГ)
www.geocities.com/rip_ru/Main.htm

Атлас биосферы
www.sage.wisc.edu/atlas/

TerraServer
terraserver.microsoft.com

Виртуальный планетарий. Звездные карты
grigam.wallst.ru/glav.htm

Карты галактики «Звездных войн»
www.nav-computer.com

Карты мира Star Trek
www.startreksite.com/maps

Карты Средиземья
www.geocities.com/ringobsession/middleearth.html

Объектом картографирования могут стать даже вымышленные миры, страны и территории. Татуин, Набу, Корускант – слова, известные любому, кто хоть чуть-чуть знаком с киносагой Джорджа Лукаса «Звездные войны». Безусловно, кроме энциклопедии рас или справочника по космическим кораблям Империи и Повстанцев, в Сети обнаруживаются и **подробные карты галактики Star Wars** (*www.nav-computer.com*).

Известный в широких кругах в Америке и в узких у нас сериал Star Trek также может похвалиться своими атласами, например на сайте **Sector 001** (*www.startreksite.com/maps*).

Прославленное Толкиеном Средиземье также не минула чаша сия. На знаменитом бесплатном сервере Geocities до сих пор обитает прекрасная коллекция самых разнообразных, в том числе и тематических карт, собранная авторами сайта **Ring Possession** (*/www.geocities.com/ringobsession/middleearth.html*).

Если из книжно-киношного мира вернуться в реальный, то оригинальных и нестандартных карт и схем наберется великое множество. Загляните на сайт «**Твой дом виден из Космоса**» (*www.kam.ru/?mpg=nasa*) и полюбуйтесь среди всего прочего видами нашего родного Киева с высоты отнюдь не птичьего полета, а несколько выше.

Страны СНГ и Балтии

Информационная система «Россия»
www.infa.ru/russia/index.html

Беларусь
www.belarustourist.minsk.by/russian/map/

Молдова
www.railway.md/railway/map.htm

Армения
www.expressline.am/rus/map_rus.html

Грузия
www.poedem.ru/smap/nf/cnt/id/70/

Азербайджан
www.bakililar.az/maps

Казахстан
www.petrograd.biz/maps/kazakhstan1.html

Узбекистан
www.search.uz/uzbekistan_map.php

Киргизия
www.gokyrgyzstan.net/kyrgyzstan/map.html

Таджикистан
tajikistan.tajnet.com/aboutland/maps.htm

Туркмения
www.lonelyplanet.com/mapshells/central_asia/turkmenistan/turkmenistan.htm

Латвия
www.meeting.lv/latvia/latvian_map.php

Литва
www.countryside.lt/ru/zemelapis/

Эстония
www.turismiweb.ee

НАШИ ПРАВИЛА

1. Мы оцениваем только законченные игры
Мы никогда не пишем обзоры на основании альфа- и бета-версий игры – рассматриваются только законченные проекты.

2. Мы всегда говорим то, что думаем
Никто из разработчиков и издателей игр не может повлиять на наше мнение о продукте. Мы не поддаемся ни уговорам, ни давлению и всегда пишем только то, что думаем.

3. Мы подбираем игры по жанрам для обозревателей
Все редакторы и авторы «ДПК» отлично разбираются в компьютерных играх различных жанров. Тем не менее мы выбираем авторов обзоров исходя из их предпочтений и опыта именно в данном жанре.

4. Мы оцениваем только интересные игры
Если игровой продукт не попал на страницы «ДПК», значит, он вообще не заслуживает внимания.

5. Мы слушаем вас
Мы всегда правы, но в некоторых случаях мы правы меньше, чем другие. Если вы не согласны с нашими оценками и мнениями, добро пожаловать на форум *www.itc.ua/forum*. Поспорим, пообщаемся.

ТЕСТОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ

Мы не даем сведений о минимальной и оптимальной конфигурации, необходимой для нормальной работы игры. Тем не менее, когда речь идет о слишком завышенных системных требованиях к продукту, мы отмечаем данный факт.

Наши стандартные тестовые системы оборудованы процессором Athlon 2500+ или сходным с ним по производительности Intel Pentium 4, 512 MB RAM, видеокартами классов от GeForce4 Ti 4200 до Radeon 9600 со 128 MB памяти. Остальные параметры не критичны для быстродействия.

Когда речь идет о компьютерах среднего уровня, имеются в виду именно наши тестовые системы.

НАШИ ОЦЕНКИ

★★★★★
Отвратительная игра. Не покупайте ни под каким видом.

★★★★★
Неинтересная игра с массой ошибок и недоработок. Воздержитесь от покупки.

★★★★★
Крепкий середнячок. Звезд с неба не хватает, но поклонники жанра могут найти в ней некоторые любопытные моменты. Играть можно, если нет более интересных продуктов.

★★★★★
Хорошая игра, удовлетворяющая всем канонам жанра, с интересным геймплеем. По возможности ознакомьтесь с этим продуктом.

★★★★★
Великолепная игра, все элементы которой сделаны отлично. Ни в коем случае не пропустите этот проект.

№11/2004 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ
Игровой шедевр. Лучший в своем жанре проект за последнее время. Претендент на «Игровой Оскар» по итогам года.

КОЛОНКА РЕДАКТОРА

Концептуализм или традиционность. Борьба этих противоположностей в игровых продуктах в последнее время стала слишком ожесточенной. И если на PlayStation 2 и других консолях необычные игры появляются очень часто, то в мире PC-гейминга их можно сосчитать буквально по пальцам.

Традиционно игровая пресса выдает самые лестные авансы экспериментальным игровым продуктам, посвящая им аналитические материалы и награждая всевозможными «Выборами редакции», медалями Best of Show и Best Game of the Year. В то же время обычные игроки более лояльно относятся к проектам с традиционным геймплеем, отдавая им предпочтение и голосуя за них рублем и долларом. Вот и получается, что концептуальные продукты, как правило, оказываются убыточными и невостребованными. Но судьба первопроходцев всегда была непростой. Успокаивает лишь то, что буквально в проектах следующего поколения идеи, казавшиеся нам революционными, подхватываются другими разработчиками и доводятся до ума, получая уже статус традиционных. Очень редко играм с необычным геймплеем удается с первого раза завоевать и лестные отзывы критики, и сердца геймеров.

В текущем номере «ДПК» есть и традиционные, и революционные, и переходные игры. Есть проекты, которые практически не меняются уже добрый десяток лет, и есть те, которые способны удивить даже видавших виды редакторов нашего журнала. Мы сделали свой выбор, поставив всем заслуженные оценки и наградив лучших соответствующими знаками. Теперь выбор за вами.

Олег Данилов, danil@itc.ua

НАША КОМАНДА

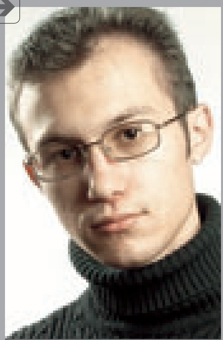


СЕРГЕЙ ГАЛЁНКИН

Приоритетные жанры – стратегии, online-игры

До выхода Rome: Total War Сергей успел переиграть в массу игр, выпущенных за последний год, которые по тем или иным причинам прошли мимо его внимания как на ПК, так и на КПК. Но после появления древнеримской тактической стратегии буквально затерялся во времени.

Игра месяца
Rome: Total War

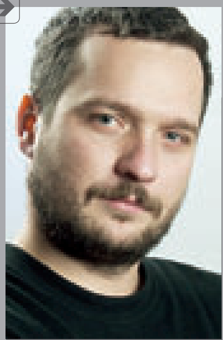


ЯНОШ ГРИЩЕНКО

Приоритетные жанры – тактические action, автосимуляторы

И вечный бой, покой нам только снится. Вот и Яношу по ночам уже который месяц снится только война. Экзотические страны, солдаты дяди Сэма, походная жизнь и т. д. Если так пойдет дальше, Янош окончательно превратится либо в законченного пацифиста, либо в махрового милитариста. Второе вероятней.

Игра месяца
Full Spectrum Warrior

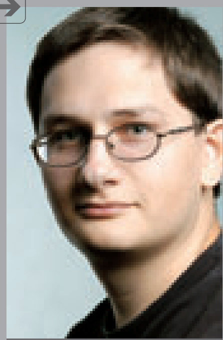


ОЛЕГ ДАНИЛОВ

Приоритетные жанры – RPG, микс

Главный редактор согласен играть в игры любого жанра, кроме скучного. В этом месяце он осваивал нетрадиционные для себя стратегии реального времени, сетевые шутеры и экономически-шпионские менеджеры. Однако все они, хоть и с некоторой натяжкой, укладываются в жанр микс, наиболее любимый Олегом.

Игра месяца
Ballance

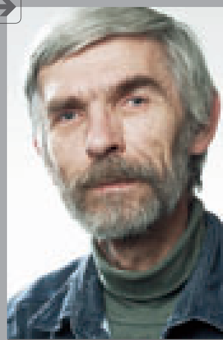


МАКСИМ КАПИНУС

Приоритетные жанры – стратегии, action

С появлением в редакции Максима мы исключили из наших правил следующие: «не обозревать спортивные игры (кроме футбола) и экономические симуляторы». Это вы можете заметить по материалам текущего номера. Впрочем, большую часть своего времени Макс посвятил совсем другой игре.

Игра месяца
Counter-Strike: Source



АЛЕКСАНДР ПТИЦА

Приоритетные жанры – адвентюры, микс

Алексу в этом номере пришлось несладко. Проекты совсем разных жанров сыпались на него как из рога изобилия – адвентюры, action и т. д., и т. п. Правда, некоторые из них до релиза журнала не дожили. Посему появившееся свободное время Алекс традиционно провел в мире, где правит анархия. На Руби-Ка.

Игра месяца
Anarchy Online: Alien Invasion



СЕРГЕЙ СВЕТЛИЧНЫЙ

Приоритетные жанры – action, консольные игры

Если Сергей играет на ПК, значит произошло либо что-то сверхординарное, либо это просто DOOM II. Вот и в прошлом месяце, посвятив себя целиком Star Ocean 3, он лишь время от времени отвлекался на PC-игры. Отдохнуть от зубодробительного сюжета в зубодробительных action DOOM II и Painkiller.

Игра месяца
Star Ocean: Till The End Of Time (PlayStation 2)

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР НА НОЯБРЬ

Alexander the Great (PC) 01 ноября 2004
The Polar Express (PC) 01 ноября 2004
Axis & Allies Strategy (PC) 02 ноября 2004
Playboy: The Mansion (PC) 02 ноября 2004
Ultima Online: Samurai Empire (PC) 02 ноября 2004
Shadow of Rome (PS2) 02 ноября 2004
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal (PS2) 02 ноября 2004
Godzilla: Save the Earth (PS2) 02 ноября 2004
Lord of the Rings: The Third Age (PS2) 02 ноября 2004
ATV Offroad Fury 3 (PS2) 02 ноября 2004
WWE SmackDown! vs RAW (PS2) 02 ноября 2004
Duel Masters: Cobalt (PS2) 02 ноября 2004
Rollercoaster Tycoon 3 (PC) 05 ноября 2004
Call of Cthulhu: Beyond the Mountains of Madness (PC) 05 ноября 2004
WWX: Rumble Rose (PS2) 09 ноября 2004
Guilty Gear Isuka (PS2) 09 ноября 2004
The Urbz: Sims in the City (PS2) 09 ноября 2004
Spyro: A Hero's Tail (PS2) 09 ноября 2004
Shaman King: Power of Spirit (PS2) 09 ноября 2004
Dungeon Lords (PC) 10 ноября 2004
Painkiller: Battle out of Hell (PC) 11 ноября 2004
Dragon Ball Z: Budokai 3 (PS2) 12 ноября 2004
EverQuest II (PC) 15 ноября 2004
Medal of Honor: Pacific Assault (PC) 15 ноября 2004
Vampire: The Masquerade – Bloodlines (PC) 15 ноября 2004
Lord of the Rings: The Battle For Middle-Earth (PC) 15 ноября 2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater (PS2) 15 ноября 2004
GoldenEye: Rogue Agent (PS2) 15 ноября 2004
Call of Duty: Finest Hour (PS2) 16 ноября 2004
Jak 3 (PS2) 16 ноября 2004
Crash'n'Burn (PS2) 16 ноября 2004
Backyard Wrestling 2 (PS2) 16 ноября 2004
Predator: Concrete Jungle (PS2) 16 ноября 2004
King Arthur (PS2) 16 ноября 2004
Pirates! (PC) 16 ноября 2004
Prince of Persia: Warrior Within (PC) 16 ноября 2004
Joint Operations: Escalation (PC) 16 ноября 2004
Need for Speed Underground 2 (PC) 17 ноября 2004
Tom Clancy's Ghost Recon 2 (PS2) 19 ноября 2004
Half-Life 2 (PC) 23 ноября 2004
Fahrenheit (PC) 23 ноября 2004
Advent Rising (PC) 23 ноября 2004
Sentinel: Descendants in Time (PC) 23 ноября 2004
Call of Cthulhu: Tainted Legacy (PS2) 23 ноября 2004
Metal Shell (PS2) 23 ноября 2004
Red Ninja: End of Honor (PS2) 23 ноября 2004
Viewtiful Joe 2 (PS2) 23 ноября 2004
Midnight Club 3 (PS2) 23 ноября 2004

Бензопилу – в каждый дом

Компания Capcom, воодушевленная прекрасными продажами игрового контроллера в виде катаны для Onimusha 3, решила продолжить благородное дело и выпустить аналогичное устройство для поклонников Resident Evil 4. Необычный геймпад (если можно так выразиться) создан фирмой NubyTech и выполнен в виде бензопилы. Предполагается, что Леон Кеннеди, главный герой игры, будет орудовать чем-то подобным, распиливая зомби на мелкие кусочки. Появление оригинального контроллера ожидается в начале 2005 года. О цене и комплектации пока что ничего не известно.



Кармак в подвешенном состоянии



Джон Кармак, разочарованный поражением в большой космической гонке, вместе с частью команды id Software недавно отправился на самолете в Даллас, чтобы испытать в одном из частных научных центров Zero-G все прелести невесомости. Небольшой сеанс обошелся каждому члену команды в $3000, но сам Кармак утверждает, что пережитые в подвешенном состоянии ощущения стоят 100 тысяч. Будет ли компания Джона Armadillo Airspace продолжать участие в космических проектах в дальнейшем (на очереди – новая ставка за первый частный орбитальный полет), не сообщается.

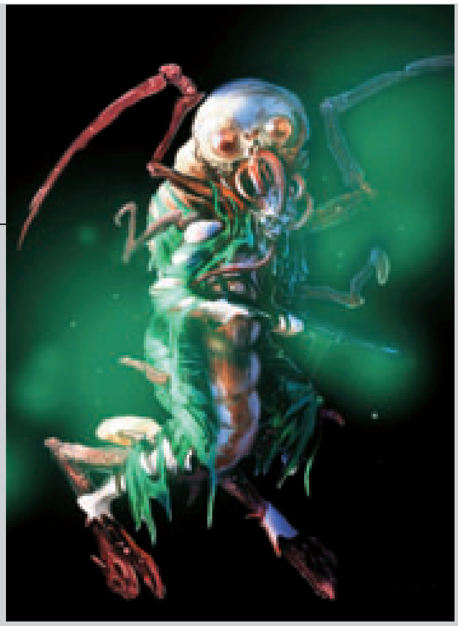
Возвращение System Shock?

Irrational Games, разработчик культовой System Shock 2, возвращается к популярной концепции. Новый проект под названием Bioshock не связан напрямую с предыдущими играми, однако некоторые отсылки к сериалу, конечно же, со временем найдутся. События Bioshock, как и раньше, протекают на космическом корабле в далеком будущем, когда люди начали активно применять биотехнологии. В числе обещаний создателей: мрачный игровой процесс, мистический и запутанный сюжет и интерактивный ИИ. Смущает только использование устаревшего движка Tribes 3 и неопределенная пока что дата выхода.

Специальное издание Metal Gear Solid 3

Компания Konami эксклюзивно для японского рынка приготовила версию Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Кроме самой игры, в специальную упаковку войдет DVD-диск с уникальными сценами, саундтреком и информацией о создании игры, небольшая книжка, маленькая железная игрушка в виде танка с забавным для тех, кто понимает русский, названием «Шестерня металла: Прототип», и множество других приятных сюрпризов.

Разумеется, это удовольствие будет достаточно дорогим. Цена коллекционного издания составит 13 440 йен (примерно $123), в то время как обычная коробка стоит 7 329 йен ($67).



Аллея игровых звезд



Игры, как вы знаете, уже несколько лет подряд приносят денег больше, чем голливудские фильмы, поэтому было бы логичным прославлять не только выдающихся звезд кино, но и персонажей видеоразвлечений.

Аллея Walk of Game, которая откроется в начале 2005 года, станет первым значительным памятником труженикам игровой индустрии. Каждый год игроки будут избирать самых достойных в номинациях «Игра», «Персонаж» и «Вклад в Индустрию». По итогам голосования шесть новых звезд будут появляться на тротуаре, который, как предполагают организаторы, скоро станет местом паломничества. Благо, место выбрано удачно: внутри развлекательного комплекса Metreon в бизнес-центре Сан-Франциско.

В данный момент в опросе лидируют Master Chief (Halo), Link (Zelda) и Mario (Super Mario Brothers). Первое место среди разработчиков уверенно держит Сигеру Миямото. До 31 октября вы все еще можете проголосовать за своих любимцев на *www.walkofgame.com*.

Еще один любитель GTA



Шестнадцатилетний Тобин Кирнс из Маршфилда (США) был арестован полицией в связи с подозрением в том, что он готовит террористический акт к пятилетней годовщине резни в школе Колумбайна. Тобин планировал отметить события 1999 года убийством студентов и учителей школы, а потом уничтожением прибывших на место врачей и пожарных. Полиция полагает, что при подготовке Кирнс использовал в качестве наглядного пособия свою любимую игру Grand Theft Auto. Сначала пресса сообщала о массовом заговоре подростков с целью устроить настоящую резню, однако сейчас речь идет только об одном подозреваемом. Интересно, что Тобин действительно неплохо подготовился: полиция обнаружила у него дома планы школы, инструкцию по изготовлению бомбы и адреса подпольных торговцев оружием. Впрочем, ни бомбы, ни собственно оружия у школьника не оказалось.

Новая игра от Troika Games

Леонард Боярский, участвовавший в разработке Fallout и Arcanum, а сегодня являющийся одним из лидеров компании Troika Games, сообщил о том, что студия в данный момент делает сразу четыре новых проекта. Один из них под рабочим названием Postapocaliptic RPG («Постапокалиптическая ролевая игра») создается на основе набросков, подготовленных в свое время для Fallout 3 (который, как вы наверное знаете, теперь находится в руках Bethesda, ответственной за эпическую Elder Scrolls III: Morrowind). Игра будет выполнена в стиле своих идейных вдохновителей, со схожей механикой и изометрическим видом. Боевая система, разумеется, изменится: вместо полноценного пошагового режима ожидайте управляемую паузу. О дате выхода, издателе и трех других проектах ничего пока не известно.



БЕСТСЕЛЛЕРЫ ОКТЯБРЯ
Великобритания

Место	Название	Издатель
1	The Sims 2	EA Games
2	Rome: Total War	Activision
3	WarHammer 40000: Dawn of War	THQ
4	Call of Duty: United Offensive	Activision
5	Star Wars: Battlefront	Lucas Arts
6	FIFA 2005	EA Sports
7	DOOM 3	Activision
8	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
9	Myst IV: Revelation	Ubisoft
10	Tiger Woods PGA Tour 2005	EA Sports

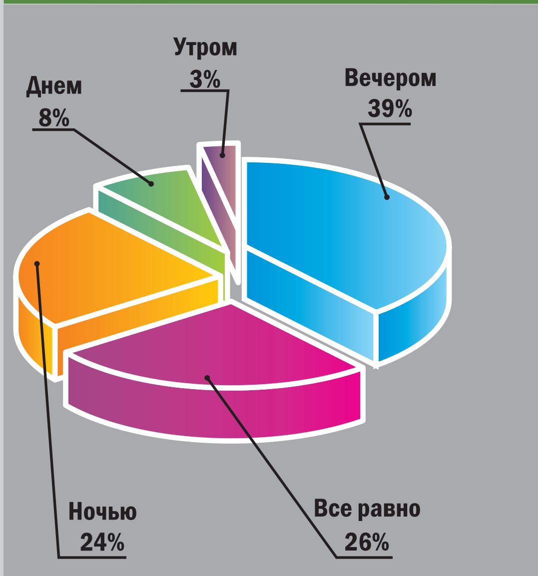
США

Место	Название	Издатель
1	The Sims 2 Special Edition	EA Games
2	The Sims 2	EA Games
3	Call of Duty: United Offensive	Activision
4	Madden NFL 2005	EA Sports
5	Everquest: Omens of War	Sony Online Entertainment
6	DOOM 3	Activision
7	The Sims Deluxe	EA Games
8	Call of Duty	Activision
9	World Poker Championship	Valusoft
10	Tournament Poker: No Limit Texas Hold'em	Eagle Games

Игроweek gammer.itc.ua
Во что в октябре играли в Украине

Место	Изменение	Название
1	New	DOOM II + mods
2	–1	Космические рейнджеры
3	–1	DOOM 3
4		Counter-Strike
5	–2	Civilization III + add-ons
6	+2	Периметр: геометрия войны
7	+3	Civilization
8	–3	Need For Speed Underground
9	+2	Unreal Tournament 2004
10	–3	В тылу врага
11	+4	Казаки + add-ons
12	–6	Far Cry
13	+1	Sacred
14	–5	Блицкриг
15	–2	WarCraft III: Frozen Throne
16	+1	Diablo II + add-ons
17	New	StarCraft + add-ons
18	New	Call of Duty + add-ons
19	New	Grand Theft Auto - Vice City
20		The Elder Scrolls III: Morrowind + add-ons

КОГДА, ПО ВАШЕМУ МНЕНИЮ, ЛУЧШЕ ВСЕГО ИГРАТЬ?



По материалам сайта dtf.ru

«Дискография 2004». Парад кинолицензий

Александр Птица

Получив приглашение на семинар «Дискография 2004», организованный известным российским издателем «Новый диск», и изучив программу мероприятия, редакция «Домашнего ПК» приняла решение о том, что присутствие нашего «засланного казачка» на этой московской тусовке лишним не будет. Уж слишком заманчивой и разнообразной казалась повестка дня.



Viva Espana, Commandos и Imperial Glory. Игнасио Перес (справа) и Иниго Виньос

По меньшей мере два из представленных на «Дискографии» проекта («Ночной дозор» и Imperial Glory) заслуживают самого пристального внимания. Остальные продемонстрированные игры по причине недостатка журнальной площади удостоятся кратких резюме.

Похоже на то, что «Новый диск» следует мировой тенденции выпускать уйму игрушек по кинолицензиям. Сегодня в России именно у этого издателя, пожалуй, самый большой портфель игр с «громкими» киноназваниями.

«Антикиллер»

Разработчик Qbik
Издатель «Новый диск»
Дата релиза I квартал 2005

М-да, фильм-первоисточник, мягко говоря, мне представляется весьма спорным, но определенной части аудитории он понравился, да настолько, что был выпущен еще и сиквел.

Что касается игры по его мотивам, то, начиная презентацию, представитель компании Qbik зачем-то вспомнил слова Шарля де Голля: «Страх начинается с боязни мысли о самой возможности борьбы». Видимо, игру, в которой нет положительных персонажей, каким-то образом нужно «оправдывать». Не дай бог, еще обвинят в поэтизации криминала и других смертных грехах.

Разработчики определяют жанр очень сложным термином «шутер от третьего лица с элементами adventure и RPG». Игра создается на основе популярнейшего инструментария RenderWare. Хотя, признаюсь, графика меня абсолютно не впечатлила.

«Щелкунчик»

Разработчик Frogwares
Издатель «Новый диск»
Дата релиза конец 2005

Близится премьера самого дорогого в российской киноиндустрии на сегодняшний день анимационного фильма по мотивам сказки Гофмана.

Наши старые знакомые из киевской компании Frogwares, получив срочный заказ на создание игры, которая, как заведено во всем мире, должна выйти в свет практически одновременно с фильмом, даже ненадолго приторнозили работу над «Вокруг света в 80 дней».

Получается довольно милый сборник мини-игр с персонажами мультика. В художественных способностях команды разработчиков мы не сомневаемся.

«Суперсемейка»

Разработчик Heavy Iron
Локализатор Snowball
Издатель «Новый диск»
Дата релиза осень 2004

Игры по диснеевским мультикам пользовались и будут пользоваться неизменной популярностью во все времена. Однако такого успеха, который сопутствовал игре «В поисках Немо», не ожидали ни локализаторы из Snowball, ни издатели из «Нового диска».

Сергей Климов (Snowball), представлявший на «Дискографии» два игровых продукта по The Incredibles (в отечественном прокате – «Суперсемейка»), грядущему кинохиту от волшебников анимации из Pixar, по-моему, сам получает от этих игр огромное удовольствие. Кстати, в отличие от «Немо», ориентированной прежде всего на детскую аудиторию, action/adventure «Суперсемейка» способна приковать к мониторам еще и мам и пап.

«Александр»

Разработчик GSC Game World
Издатель GSC World Publishing
Эксклюзивный дистрибьютор в России «Новый диск»
Дата релиза осень 2004

Эта работа украинской компании GSC Game World, имеющая самое непосредственное отношение к эпическому кинополотну великого Оливера Стоуна, уже знакома нашим читателям. Учитывая большой опыт «Нового диска» в работе с «кинолицензионными» играми, именно этой фирме киевляне поручили заняться дистрибьюцией «Александра» на территории Росии. Посему первая публичная демонстрация проекта в Москве и произошла на семинаре «Дискография 2004».

«Ночной дозор»

Разработчик Nival Interactive
Издатель «Новый диск»
Дата релиза весна 2005

Выступление руководителя компании Nival Interactive Сергея Орловского народ ждал не меньше, чем презентации в исполнении «заморских» звезд из Испании. Ну как же! О «Ночном дозоре» сегодня трубят на всех углах. А тут первый анонс компьютерной игры, имеющей прямое отношение к книжному сериалу и киношному суперхиту.

Сразу взяв быка за рога, Сергей заявил, что его команда полна решимости сделать игру, которая будет не «локальной», а попросту лучшей, при этом он провел параллель с любимой критиками Knights of the Old Republic, где удачно сочетаются популярная «вселенная» и современные технологии игростроительства. По словам Орловского, «Ночной дозор» будет «тактической ролевой игрой для масс, в основе которой лежит хардкорный движок». Безусловно, имеется в виду уже хорошо знакомый игрокам, но доработанный под нужды нового проекта «моторчик» от Silent Storm.

Всем заинтересованным лицам сразу же следует распрощаться с мечтой исполнить роль Антона Городецкого. По версии Nival, главный герой игры – обычный человек, обнаруживший в себе способности Иного. Как и следовало ожидать, он становится на сторону Светлых, вступает в Ночной Дозор.

Сюжет игры представляет собой отдельную историю, но на пути по его развилкам наш Светлый встретится со многими известными всем по книгам и фильму персонажами – вампиром Костей и его отцом, Гесером, Тигренком, тем же Антоном и другими. Кое-кто даже на время будет присоединяться к партии нашего героя.

Несколько слов о ролевой системе. В самом начале вы окажетесь в шкуре слабенького Светлого 7-го уровня. На выбор будут предложены три специализации – Перевертыш (основной параметр – Сила), Чародей (Ловкость) и Боевой Маг (Интеллект). Сергей Орловский уверил присутствующих, что Темные и Светлые будут правильно сбалансированы по характеристикам и мощи заклинаний.

Не думайте, что вам будет позволено в конечном итоге развиться до мага второго уровня или (бери выше) «вне категорий». Максимум – третий уровень. Однако переход в более высокую категорию – дело не столь простое, как может показаться на первый взгляд, поскольку, чтоб подняться на каждую следующую ступеньку в магической иерархии, придется одолеть пять этапов.

Самое интересное (то есть бои) происходит в Сумраке. У входящего туда Иного существенно усиливаются магические способности, однако он на-

чинает терять жизненную энергию. Это, во-первых, открывает возможности для тактических маневров, а во-вторых – придает действу драматизма и остроты. Сумрак ребята из Nival хотят сделать более похожим на «книжный», с аурами и прочими атрибутами.

Предвосхищая неизбежный вопрос: «А как обстоят дела с разрушениями?», Сергей заметил, что все объекты будут разваливаться не только от ударов и заклинаний, но и в результате попадания в них тел павших в пылу битвы воинов.

Локации, в которых будет разворачиваться действие, не раз упоминались в книгах Лукьяненко. Думается, что все, кто хоть раз был в Москве, без труда узнают и ВДНХ, и гостиницу «Космос», и станции метро, и знаменитые московские дворики. Кстати, те же дворики из игры, наряду с некоторыми другими наработками Nival, создатели следующего фильма намерены взять на вооружение.

Будем надеяться, что талантливой команде удастся реализовать все задуманное. Увы, на самой презентации нам не показали ни «живого» геймплея, ни какого-либо другого иллюстративного материала.

Сергей Орловский пообещал, что в ближайшее время Nival Interactive ознакомит игровую общественность с первой подборкой скриншотов.

Imperial Glory

Разработчик Pyro Studios
Издатель Eidos
Издатель в СНГ «Новый диск»
Дата релиза I квартал 2005

Традиция, в соответствии с которой самые важные новости объявляются в финале шоу, не была нарушена и на сей раз. Пятичасовой презентационный марафон завершился выступлением двух парней из самой знаменитой испанской игровой компании Pyro Studios. Кодовое слово – Commandos. Тираж – более полутора миллионов проданных копий. Даже если бы в активе команды не было бы других продуктов, уже одного этого достаточно для всемирной славы.

В состав десанта испанских игроспецназовцев, высадившихся в Москве, входили PR-менеджер Иниго Виньос и генеральный директор, а по совместительству идейный руководитель и главный гейм-дизайнер Игнасио Перес.

Еще до выступления, так сказать в кулуарах, мне удалось пообщаться с гастролирующими звездами. Выяснилось, что Игнасио с детства увлекался играми в солдатиков, а кроме того, с давних пор является преданным фанатом мейеровской Civilization. У нашего разговора не было четкой структуры и нацеленности на солидное интервью. Тем не менее я узнал массу интересных подробностей из жизни Pyro Studios. Например о том, с каким скрипом американское отделение Eidos выводило Commandos на заокеанский рынок, о предложениях по «повышению уровня политкорректности в игре». Сообщили мне и о новом проекте, о котором теперь уже можно говорить, поскольку буквально за несколько дней до ухода этого номера журнала в печать появился официальный анонс от Eidos. Вскоре игровая вселенная Commandos пополнится шутером Commandos Strike Force.

Но сегодня наше внимание будет сконцентрировано на новой стратегии Imperial Glory. Скептики могут с иронией заявить: «Ну вот, опять Европа, опять история, опять нас окунут в начало XIX века. «Казаки 2», да и только!» Они забывают об одной маленькой детали – особом отношении Игнасио Переса к Civilization. Во время презентации он так и заявил, что, разрабатывая древо исследований и технологий (кстати, это один из китов, на которых держится геймплей Imperial Glory), его команда вдохновлялась бессмертным шедевром Сида Мейера.


Imperial Glory

Судя по всему, в ходе генетических экспериментов над жанрами у Pyro Studios должна родиться игра, сочетающая в себе лучшие идеи прошлого с собственными наработками амбициозных испанцев.

Здесь вы сможете проявить свои амбиции. Глобальная задача – привести одну империю из пяти возможных (Австро-Венгрия, Великобритания, Пруссия, Россия, Франция) к господству на нашем континенте. Помимо пяти основных конкурирующих сторон имеется полтора десятка стран, которые в результате ваших удачных действий в должности стратега присоединятся к вам либо станут сателлитами ваших конкурентов.

Очень обнадеживает тот факт, что в рамках Imperial Glory путь к достижению цели не ограничивается только баталиями (как это частенько бывает в других игрушках) и степенью развития военного дела. Ключевое значение имеют буквально все аспекты управления империей: ее политическая система, хозяйственно-экономическая деятельность, дипломатия и уже упомянутый технологический прогресс. Есть шанс вполне успешно справиться с глобальными задачами, даже не вступая в военные конфликты.

Естественно, игроки любят не только хлеб, но и зрелища в виде массовых побоищ, посему их ожидается в изобилии: на полусотне сухопутных карт – от зеленых холмов Шотландии до заснеженных просторов России – и почти трех десятках морских, предполагающих разные погодные условия и возможность абордажа. Объекты (замки, крепостные стены) поддаются разрушению, кроме всего прочего, их интерактивный характер используется и в тактических целях (например, для оптимальной расстановки сражающихся юнитов при обороне).

Художники отлично поработали над внешним видом бойцов, руководствуясь при этом реальной «модой» на обмундирование и амуницию тех времен. К сожалению, версия, которая была показана на «Дискографии 2004», не содержала анимации юнитов в полном объеме, так что о том, как в конечном итоге они будут двигаться, пока сказать трудно.

Да, совсем забыл сказать, что управление империей ведется в пошаговом режиме, а битвы – в реальном времени.

Будем надеяться, что свежие идеи, энтузиазм и увлеченность команды Pyro Studios сделают свое дело, и в начале будущего года любители стратегий получат действительно оригинальную и интересную игру.

Итак, в поход за «Имперской славой», господа!

Вот что такое зеленая волна!



ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Relic
Издатель THQ
Web-сайт www.relic.com/product/dawnofwar

Relic
Талантливый и молодой, этот коллектив каждым своим продуктом вновь покоряет наши сердца. За исключением Impossible Creatures, когда разработчику, видимо, просто не повезло с издателем.
Игры Homeworld, Impossible Creatures, Homeworld II
Проекты не объявлены
Web-сайт www.relic.com



Тяжелые роботы играючи сминают оставшуюся без поддержки пехоту The Elders

ВЕРДИКТ ★★★★★

«ДПК» склонен рекомендовать W40K: DoW буквально всем, в особенности же фанатам мира WarHammer

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Колоритная игровая вселенная; захватывающий сюжет; графическое исполнение и звуковое сопровождение

– Кампания только за одну расу; высокая сложность

КОЕ-ЧТО ЕЩЕ

К сожалению, в режиме кампании альтернатив имперским Space Marines нет. Контролировать Orcs, Elders или Chaos Marines дозволяется исключительно в режиме skirmish.

Как и в случае Homeworld, разработчики позволяют раскрасить свои армии по собственному вкусу в специальном, доступном прямо из меню, редакторе.

Настоятельно рекомендуется пройти очень дельные и толковые обучающие миссии перед началом кампании.

Стойкий оловянный фанатик

Андрей Грабельников

№11/2004 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

В красном углу моей комнаты до недавнего времени красовались в золотых рамках постеры к WarHammer: Dark Omen и Homeworld. Уверяю, не зря – игры эти считаются знаковыми и во многом определяющими для своей эпохи и стратегического жанра в целом. Однако недели две назад «иконостас» преобразился – сентябрьские релизы подарили компьютерным полководцам новых идолов, один из которых, WarHammer 40000: Dawn of War (далее W40K:DoW) – детище создателей упомянутого Homeworld (и Homeworld 2), базирующееся на одном из самых популярных настольных сетов в мире.

Тут, пожалуй, позвольте пояснить: W40K отличается от фэнтезийного, с примесью steam punk, просто WarHammer прежде всего стилистикой. За пресловутые сорок тысяч лет игровая вселенная эволюционировала (успешно разложилась) до неоготики, породившей весьма колоритный игровой мир. Любить W40K полагается уже хотя бы за то, что персональные телепортеры и джет-паки здесь прекрасно уживаются с танками Первой мировой, а персонажи, включая противоестественных двуногих роботов, помимо обязательного огнестрельного оружия и фазеров, а также пси-магии, с удовольствием используют электросекиры, лазерные палицы, виброалебарды и прочие замечательные гибриды, вплоть до скрещенного с бензопилой меча. Однако весь WarHammer (как W, так и W40K) держится на противостоянии двух (какое бы количество рас не выдумывали разработчики) сторон – тоталитарной, с серьезным фанатично-религиозным уклоном, Империи людей и многочисленных кланов da coolezt Orcz (куда тут Blizzard!) и регламентируется сводом одних и тех же правил.

Переложить упитанный том отточенных годами правил на компьютерный лад, при этом угодив одновременно и аудитории, и держателям лицензии архисложно. Умудриться к тому же исконно походовый настольный режим обратить, согласно чаяниям сегодняшнего рынка, в real-time, сохранив присущий тактический ореол, кажется невозможным. Однако Relic ухитрилась решить эту задачу, утерев нос злопыхателям, лишив игру даже вроде бы обязательной управляемой паузы.

В качестве основного алгоритма игра использует идеи, популяризованные некогда стараниями Magic & Mayhem и Z, а в этом году отраженные в орденоносном Ground Control 2. Тезис таков – рутинная добыча золота или камня умаляет достоинство полководца, поэтому главным ресурсом в таких играх служат command points (здесь Requsition Resource), начисляемые за захват и удержание отмеченных на карте точек. Однако разработчики вводят ограничение на количество юнитов – величину постоянную, подталкивающую игроков к стремительным, выверенным действиям в стесненных условиях. Стратегам приходится отчаянно юлить, изощряться, перебрасывая силы из одного края карты на другой, проводя часы в страшном напря-

жении: моргнуть, перевести дыхание – означает проиграть, ведь сил на удержание всех точек, как правило, не хватает. Концепция эта более всего веселит адептов сетевых баталий, когда свободные от сюжетных оков участники стартуют в разных углах ринга в одинаковых условиях. А вот single-часть ближе к концу игры обычно приедается, напоминая череду безыдейных skirmish-потасовок с злокозненным AI. Вот отчего GC2 спустя десяток миссий занял почетную верхнюю полку в пыльном чулане, а W40K:DoW вряд ли грозит столь скорое забвение. В игре, помимо очаровательных зеленых пацанов («Ez, Bozz!») и харизматичных фанатиков-сардаукаров («We are chosen by the Emperor» – Дюна, вот вам крест!), есть нечто, заставляющее поверить, что происходящее на мониторе больше, чем учиненная на письменном столе легкомысленная партия с участием оловянных солдатиков.

W40K:DoW более всего напоминает StarCraft – вы глотаете миссии, одну за одной, чтобы узнать, что же будет дальше. Вы наизусть помните имена персонажей, которые даже не думают зарабатывать опыт и развивать характеристики. Отрадно, что в пику повсеместной мультиплеерной вакханалии, Relic рафинированно и со вкусом тратится на сюжетную часть. Стоило бы обронить голодной прессе связку слов WarHammer и multiplayer, и успех был бы обеспечен. Ан нет – пишут крепкий сценарий, органично мешающий четыре расы в сюжетном котле, да с такой эпикой и таким надрывом, что с четвертой миссии кажется, что эта – последняя, и играть надо стоя. Приглашают на озвучивание таких актеров, что локализаторам сразу стоит подумать, куда они поставят субтитры. Музыкальные же темы… Впрочем, продукция Relic всегда славилась музыкальным сопровождением – вспомните хотя бы группу Yes! в первом Homeworld.

В отличие от того же категоричного GC2, в W40K:DoW есть привычная по менее замысловатым стратегиям «база». Следующая крамола: дабы получить доступ к самым (условно) мощным юнитам, необходимо возвести весь набор зданий и пережить весь цикл апгрейдов. Однако строительство собственной крепости требует минимальных усилий со стороны игрока, гораздо важнее оборона захваченных точек, завладев которыми, следует заминировать территорию вокруг и окружить объекты турелями. Согласитесь, иметь за спиной хорошо укрепленный форпост куда приятнее, чем пустую посадочную площадку. Пущего азарта добавляют присутствующие на карте Relics – захватите все, разживетесь элитными войсками или дополнительными функциями. Как правило, контрольных точек на карте уйма, а потолок популяции в W40K:DoW издевательски низок. Грубым прямолинейным рашем ничего не решишь – не тот формат. Пока игрок всеми накопленными силами будет идти вперед, оппонент легко отдаст позиции, а сам тем временем, обойдя с фланга, захватит оставленные без присмотра точки или ударит по базе. Так Relic вынуждает проявлять чудеса гибкости разума. Прятаться в укрытиях, постоянно использовать разведчиков, заманивать врага под пушки, комбинировать войска, пробовать, изгаляться, думать, думать, думать… Легкая техника на счет раз расправляется с пехотой, тяжелая – с более легковесными оппонентами, при этом только солдаты умеют захватывать контрольные точки и в удачном сочетании с техникой творят чудеса. Живая сила к тому же обладает таким параметром, как мораль, и может в самый ответственный момент стушеваться, растерять качественные показатели и бесполезно сгинуть. Вы все еще считаете отсутствие формаций серьезным недостатком?

Вне всяких сомнений, Relic в очередной раз выпустила неординарную стратегию hi-end-класса. И если в отношении детища Massive Entertainment подобные характеристики определяют в первую очередь качество компонентов довольно сухих (посмотрите какой замечательный pathfinding и поразительный расчет баллистики, а уж patricle эффекты…) и от игрового обаяния равноудаленных, то в случае с W40K:DoW речь идет в большей степени о категориях эфемерных, но куда более сочных: стиль, вовлеченность в процесс, интересность, привыкание.

P.S. Неужели вы думаете, что авторы Homeworld способны получить меньше пятерки за графику?

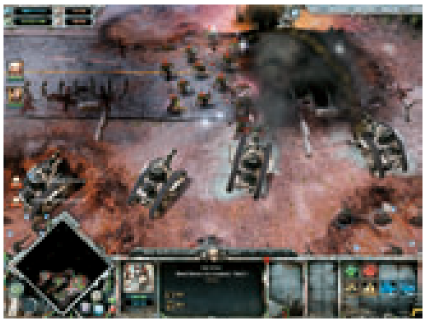


ФОРМУЛА ИГРЫ

(Ground Control II + WarHammer 40K) × сюжет = **WarHammer 40000: Dawn of War**



Операторы шагоходов фальшивя выводят: «Жара-а-а-а-а, жара-а-а-а-а!»



Им не пройти!



Гроза зеленокожих, ветеран Первой мировой – Leman Russ

Вот это толщина, и бьет через всю карту

Другие хорошие игры в мире WarHammer

WarHammer: Shadow of the Horned Rat (1995)
Final Liberation: WarHammer Epic 40000 (1997)
WarHammer: Dark Omen (1998)



Глобальная карта теперь очень детализированная, вплоть до торговых путей

Другие поля сражений

Shogun: Total War **ДПК 8–9/2000**
Medieval: Total War **ДПК 10/2002**

Бои в городе часто превращаются в неуправляемую свалку



ФОРМУЛА ИГРЫ

Военная история + Римская Империя = **Rome: Total War**

ПАСПОРТ

Жанр стратегия
Разработчик Creative Assembly
Издатель Activision
Web-сайт www.totalwar.com

Creative Assembly
Изготовив пару симуляторов регби для PlayStation 2, компания практически полностью переключилась на производство игр серии Total War. Сейчас название когда-то небольшой британской группы энтузиастов прочно ассоциируется у пользователей с качественными стратегиями.
Игры Shogun: Total War, Medieval: Total War
Проекты неизвестно
Web-сайт www.creative-assembly.com

ХЛЕБА И ЗРЕЛИЩ

Time Commanders – шоу телеканала BBC, базирующееся на движке Rome: Total War. На экране разыгрываются известнейшие битвы древности, причем в роли генералов выступают участники передачи. Некоторые из этих исторических событий вошли в игру, кое-что обещают добавить чуть позже.

Артподготовка никогда не бывает лишней



№11/2004 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Fortes fortuna adiuvat

Сергей Галёнкин

Древнегреческие города-государства обычно соблюдали неписаные законы ведения войны, согласно которым враждующие армии сражались в чистом поле, чтобы избежать ненужных жертв и разрушений. Место предстоящей битвы зачастую обсуждалось дипломатами обеих сторон, после чего войска в положенное время прибывали на поле боя, где и дрались по всем правилам военного искусства. Римляне, осаждаемые варварами и раздираемые внутренними конфликтами, не могли позволить себе такую роскошь. Захват города оборачивался жуткой бойней, иногда не оставлявшей от него камня на камне. До реформ Мария во втором веке до нашей эры римская армия состояла преимущественно из призывников, вынужденных покупать обмундирование за собственные средства. Появившиеся позже профессиональные солдаты прославили Рим, они участвовали в сотнях сражений, сведения о которых дошли и до наших времен.

Как и предыдущие инсталляции сериала Total War, Rome не претендует на полную историческую достоверность. Игроку вверяют одну из трех римских фракций, небольшую армию и дают задание покорить весь мир, по крайней мере в пределах Европы и Северной Африки. Если повезет, вы даже не узнаете о мощи Карфагена и не познакомитесь с назойливыми германцами (хотя война с мерзкими галлами, похоже, неизбежна). Завоевать признание Сената и народа Рима можно, вступив в вооруженную борьбу с противниками Вечного города – иначе говоря, со всеми другими суверенными государствами.

В отличие от Medieval в новой игре пользователь волен отказаться от управления провинциями, найма армии и обустройства городов. Несмотря на то что эта составляющая Rome развита практически до уровня Civilization, всегда можно сложить с себя полномочия и передать неинтересную часть работы искусственному интеллекту. Если же вы, наоборот, тяготеете к бухгалтерии и не выносите вида крови, компьютер с радостью возьмется за расчет результатов сражений без вашего непосредственного вмешательства.

Фирменное блюдо Creative Assembly – битвы с участием тысяч бойцов – приобрели поистине эпический размах. При этом количество юнитов на карте, которым хвастаются друг перед другом глобальные стратегии, на самом деле не увеличилось. Эффект достигается за счет использования трехмерных солдат и упора на осады городов с применением широкого спектра боевых машин – от таранов до башен. Скорпионы, катапульты (с огненными снарядами по желанию заказчика) прилагаются. И если захватить галльскую деревушку, вопреки сказкам про Астерикса, довольно просто, то штурм Рима унесет множество человеческих жизней. Битвы в чистом поле, постоянные завоевательные войны в Африке также достаточно зрелищны. Боевые слоны расшвыривают зазевавшихся пехотинцев, словно ребенок игрушечных солдатиков, колесницы проходят через строй копейщиков, как горячий нож сквозь масло, а тучи пылающих стрел заслоняют небо. Голливудские фильмы «про древность» в полном составе идут топиться в Средиземном море.

Если вам претит «альтернативная история», к вашим услугам исторические битвы. Примите участие в величайших сражениях античности на стороне



Хотя численный перевес на стороне противника, через пять минут город падет

Ганнибала, Александра Великого, Юлия Цезаря или их менее удачливых соперников. О расстановке сил и поведении реальных войск расскажет диктор перед началом схватки, но на самом деле исход боя в ваших руках. Когда надоест искусственный интеллект (он, кстати, совсем неплох), попробуйте силы в баталиях по локальной сети или Интернету.

Актерская работа заслуживает отдельного упоминания. Перед каждым сражением генерал, возглавляющий ваши войска, произносит пафосную речь, максимально соответствующую боевой обстановке. Он обязательно вспомнит противника, отметит его сильные и слабые стороны, поблагодарит союзников (если они имеются) за своевременную помощь. А уж если силы слишком неравны, призовет бойцов умереть с честью во славу Рима. Очевидно, что речь генерируется каждый раз заново, потому что за полсотни битв, проведенных мною, повторов не было ни разу. Интересно посмотреть, как справится «1С» с локализацией этого участка игры.

Графика Rome: Total War, вопреки ожиданиям, не стала новым словом в жанре. Слишком избалован современный игрок роликами с выставок. Но если сравнивать с современными конкурентами, то сериалу Total War вновь нет равных: изобразить шесть тысяч полностью полигональных детализированных бойцов в одном кадре не может ни одна из существующих игр. Грядущим «Казакам 2» и иже с ними предстоит соревноваться с творением Creative Assembly. Будем надеяться, что наши соотечественники планируют удивить поклонников чем-то еще, помимо визуального исполнения.

После взгляда на скриншоты вопрос о системных требованиях напрашивается сам собой. Не волнуйтесь, средний компьютер станет «тормозить» в игре, только если вручную установить максимальные настройки графики. Во всех остальных режимах Rome: Total War работает хорошо даже на слегка устаревших по нашим временам конфигурациях.

Знаете, рассказывать о преимуществах этой игры на самом деле нет необходимости. В природе существует совсем немного хороших стратегий, и лишь в некоторые из них можно играть годами. Civilization, Warcraft и Total War – святая троица сериалов, достойных траты такого объема личного времени.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Лучшая глобальная стратегическая игра со времен Shogun

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Множество тактических возможностей; прекрасный баланс; хорошая графика

– Отсутствие морских сражений

Остановить боевых слонов невозможно в принципе



ПОЛЕЗНЫЕ САЙТЫ ПО ВОЕННОЙ ИСТОРИИ РИМА

www.roman-empire.net
www.perseus.tufts.edu
www.bbc.co.uk/schools/romans
www.exovedate.com/ancient_timeline_one.html

Бой на стенах Вечного города



Катапульты с горящими зарядами могут обратить врага в бегство еще до начала сражения



Брифинги перед миссиями идут в обязательном порядке. Никаких поблажек



ПАСПОРТ

Жанр тактический action/RTS
Разработчик Pandemic Studios
Издатель THQ
Web-сайт www.fullspectrumwarrior.com

Pandemic Studios
Американская компания Pandemic основана в 1997 году. Несмотря на относительную молодость, она уже может похвастать тремя студиями: главной в Лос-Анджелесе, Калифорнии и еще одной в далекой Австралии. Приоритетным направлением для Pandemic является разработка игр под консоли нового поколения
Игры Triple Play 98, Triple Play 2002, Star Wars: The Clone Wars, Dark Reign 2, Battlezone, Battlezone 2: Combat Commander, Army Men RTS, Star Wars Battlefront
Проекты Mercenaries, Destroy All Humans, Project Q
Web-сайт www.pandemicstudios.com

ФОРМУЛА ИГРЫ

(TPS + RTS) × военный тренажер = **Full Spectrum Warrior**

ВЕРДИКТ ★★★★★

Шутки в сторону! Теперь ты в армии, сынок!

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Графика; анимация; звук; AI; затягивающий игровой процесс; система сохранений; необычное, но очень удобное управление

– Линейность; обилие скриптов; игра относительно короткая

Зекистан мечты моей

Янош Грищенко

№11/2004 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

Full Spectrum Warrior – игра необычная во всех отношениях. Начнем хотя бы с того, что разрабатывалась она как виртуальный тренажер для американских военных. В принципе, ничего сверхъестественного здесь нет: обычная практика для студий с именами Novalogic, Bohemia Interactive и многих других. Только все дело в том, что подобная продукция, как вы сами понимаете, используется исключительно для обучения заокеанских вояк. У творения же Pandemic Studios несколько иная судьба. Игра официально поступила в розничную продажу и стала доступной для простых смертных. Сначала сие счастье свалилось на обладателей Xbox, а позже – на адептов PC как игровой платформы.

Нынче найти что-либо оригинальное среди выходящих игр, знаете ли, сложно. Но Full Spectrum Warrior (далее – FSW) и есть по сути то самое исключение. Ведь не каждый день на жестком диске появляется игра, которая сочетает в себе урезанный шутер и самую натуральную RTS (впрочем, для Pandemic это не впервой, вспомним Battlezone 1/2). Pandemic Studios безжалостно удалила аппендиксы third person shooters в обличье клавиш движения, подбирания разбросанного по уровню добра и даже, страшно сказать, стрельбы. Да, вы не ослышались. Привычного прицела, которым среднестатистический спецназовец целил врагу прямо в переносицу, нет и в помине. FSW предлагает совершенно иной подход к управлению юнитами (по-другому и не назовешь). При сохранении вида от третьего лица передвижение по местности осуществляется благодаря старой доброй стратегической системе point-n-click. Интересно, что во время перебежки ваших подопечных из одного места в другое изменить направление движения нельзя – разве что остановить вообще. История с прицелом еще более интересная. Игрок задает лишь сектор обстрела, который к тому же ограничен, а AI уже сам открывает огонь при появлении врага. Примечательно, что Pandemic Studios умудрилась привязать все команды всего лишь на несколько клавиш (сказалась консольная архитектура). Но управление настолько удобное, что известным товарищам, кующим серию Conflict (см. прошлый номер «ДПК»), стоило бы задуматься о целесообразности своего существования.

С подопечными все более или менее привычно. В вашем распоряжении две боевые группы по четыре человека в каждой. Переключаться

Временно врученный нам снайпер отлично справляется со своими обязанностями



можно на каждого члена команды, но вот использовать его как отдельную боевую единицу нельзя. К тому же время от времени у вас появляется и третья команда, состоящая максимум из двух союзных солдат, которые по сюжету ведут боевые действия вместе с вами. Каждый из бойцов имеет свою специализацию, хотя очевидно, что все они штурмового плана. Сделано это было, видимо, для того, чтобы удлинить, усложнить и разнообразить прохождение миссий. Дело в том, что в те редкие моменты, когда вам все-таки дают снайпера, враги, прячущиеся за всяческими укрытиями, становятся очень легкой добычей.

Место действия – как сейчас принято, дабы никого не обидеть – вымышленное. Хотя чего греха таить: это самое государство Зекистан уж очень смахивает на Ирак. Восточная архитектура, вездесущий песок – почти как в до боли знакомых новостных сводках. Впрочем, в FSW бои на открытой местности в привычном смысле полностью отсутствуют. Дизайн карт чрезвычайно грамотен, особенно если принять во внимание то обстоятельство, что боевые действия ведутся исключительно в городе. Посему улицы, небольшие площади и прочие атрибуты какого-нибудь Багдада прилагаются. А это просто обязывает использовать в качестве укрытия абсолютно все объекты, присутствующие на уровне. Начиная с машин и заканчивая диванами. Подобный ход разработчиков кажется вдвойне оправданным, если учесть наличие в игре хорошо известного всем физического движка Havok. Поэтому достаточно реалистичное поведение объектов вам обеспечено, что, в свою очередь, вынуждает задуматься: а стоит ли прятать команду, например, за небольшой деревянный контейнер, который в считаные секунды может превратиться в кучу досок?

Нужно отметить и уровень графического исполнения. Мельчайшие детали амуниции солдат, оружие и незабываемая песчаная буря вносят свою лепту в общую атмосферу игры. Да и анимация персонажей настолько качественна, что и сравнивать ее с другими PC-играми просто нельзя. FSW здесь абсолютный лидер.

Тактических возможностей и приемов в игре, по сути, не так уж и много. В принципе, весь игровой процесс очень прост. Одна группа выводится на позицию, ей указывается зона поражения, а тем временем вторая группа продвигается вперед, к очередному укрытию и т. д. Интересно также реализована возможность пополнять боезапас или лечить раненого бойца. После зачистки района в определенное место для этих целей приезжает грузовик ООН. Отрадно, что искусственный интеллект в игре очень хорош, потому никаких «застрял» или «заблудился» вы не увидите. Противников на уровнях мало, но удачно брошенная повстанцем граната может разнести весь ваш отряд в клочья.

Впрочем, совсем уж идеализировать FSW тоже не нужно. К самым ощутимым недостаткам можно отнести линейность и вопиющую заскриптованность. Однако это бич подавляющего большинства игр нашего времени. В остальном же Full Spectrum Warrior просто неподражаема.

P.S. Перед тем как свернуть FSW в tray с помощью стандартной комбинации клавиш *Alt+Tab*, хорошенько подумайте. Обозреватель умудрился таким образом потерять сохраненные данные о пройденных миссиях. А это было девяносто процентов всей игры.



Главное – правильно задать сектор обстрела

Если взрывоопасная смесь жанров вам не по душе, посмотрите на традиционные

Conflict Desert Storm **ДПК 11/2002**
Conflict Desert Storm: Back to Baghdad **ДПК 11/2003**



Нет, в куриц стрелять солдаты не станут



Только бы добраться до грузовика…

ПАСПОРТ

Жанр стратегия
Разработчик Elixir Studios
Издатель Vivendi
Web-сайт www.howevilareyou.com

Elixir Studios
Лондонская Elixir Studios основана в 1998 г. греком Демисом Хасабисом, любимым учеником гейм-гуру Питера Молинье. В составе студии ветераны индустрии, работавшие над такими проектами, как Theme Park, The Sims, Black & White, Dungeon Keeper 2, Homeworld и Colin McRae, а также амбициозная молодежь.
Игры Republic: The Revolution
Проекты нет данных
Web-сайт www.elixir-studios.co.uk



ФОРМУЛА ИГРЫ

Dungeon Keeper + Остин Пауэрс + indirect control = **Evil Genius**



The World Is Not Enough

ВЕРДИКТ ★★★★★

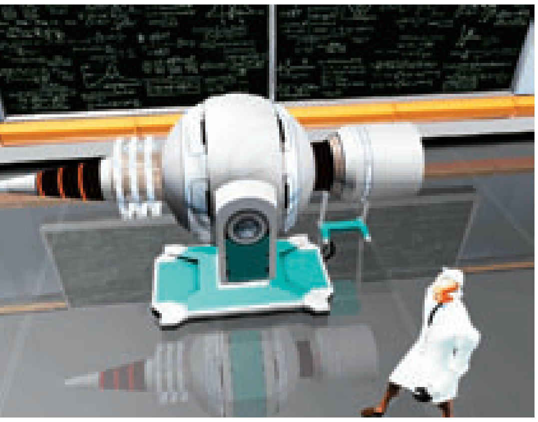
Очень хороший шутер, но все-таки не без недостатков

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Великолепный юмор, тонкая ирония и интеллигентный стеб; потрясающая псевдобондовская музыка; оригинальная графика; концептуальный геймплей

– Концептуальный геймплей; заскриптованность игры

Dr. No



Доктор Зло

Олег Данилов

Хорошими делами прославиться нельзя.
Старуха Шапокляк

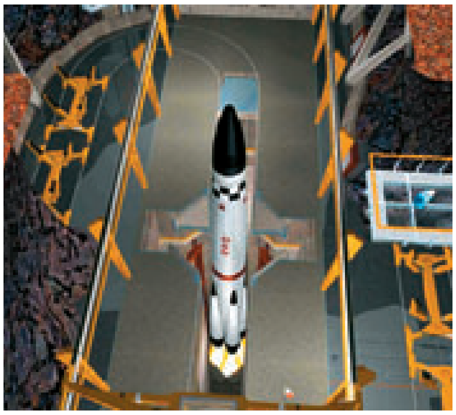
В силу привычки и внутреннего устройства ни сам Питер Молинье, ни «птенцы гнезда Петрова» не умеют делать просто игры. Впрочем, как и некоторые доморощенные evil genius (пользуясь случаем, хочу передать привет КранКу!). Что ни проект – то полет фантазии, чистый, незамутненный мыслями о бренном (то есть о деньгах) концепт. Живопись Малевича, поэзия Хлебникова, проза Джойса. Ничего не понятно, зато концептуально и, наверное, красиво. Хотя игроделы – люди современные, а значит, чуть более практичные, чем классики начала XX века, потому и о своей выгоде не забывают. На сайте Elixir Studios так и написано белым по синему: «To combine the best creativity with the greatest technology to deliver truly amazing games that are both commercially and critically successful». Нескромно, но со вкусом. А так как мы в некотором роде critically, посмотрим, насколько у Демиса Хасабиса и его парней получилось successful.

В наше непростое время, когда все прогрессивное человечество во главе с главным героем фильма Fahrenheit 9/11 уже несколько лет ищет где ни попадя оружие массового поражения и пресловутого Усаму бен-как-его-там, делать стратегию с названием Evil Genius, в которой вам предстоит перевоплотиться в мирового злодея, руководящего разветвленной террористической организацией, не просто эпатажно, а как-то даже опасно. Того и гляди, обвинят в пособничестве Усаме бен-что-то-такое. Впрочем, никаких призывов к подрыву мировой экономики и изменению геополитической ситуации в игре нет.

На самом деле Evil Genius – это аналог сериала об Остине Пауэрсе, только без сортирно-казарменного душка. Вместо сомнительного юмора здесь едкая сатира, легкий интеллигентный стеб и тонкая ирония, направленные на незабвенную бондиану и иже с ней. Пародируется буквально все – от титров и музыкальных тем до героев, декораций и реплик. Если бы в «ДПК» существовала оценка за стиль и юмор, Evil Genius однозначно получил бы 10 баллов из 5 возможных. Стоит только посмотреть, как ваши верные прислужники пытают свои жертвы, как проводятся научные исследования, как многочисленные коварные спецагенты пробираются в ваше логово, чтобы полюбить эту игру раз и навсегда. Прослушав однажды главную музыкальную тему, вы тут же запишете ее в любимый плейлист. Музыка, звуковое сопровождение, игровой арт и графика здесь единое целое – перед нами законченное художественное произведение. Но тем не менее это все же игра, а значит, судить о ней мы будем в первую очередь по геймплею.

Рецепт приготовления Evil Genius предельно прост. Берем Dungeon Keeper, заменяем фэнтезийный антураж джеймсбондовским, добавляем шутки и гэги, отнимаем резиновую рамочку, вместо которой выдаем бирки и ярлыки. Да, вы не ослышались – напрямую управлять в игре можно только вашими ближайшими соратниками, в остальном здесь царствует indirect control (кроме глобальной карты). Вы лишь указываете приоритеты и ждете реакции подчиненных. Что и в какой очередности строить, кого из вредных работников спецслужб, как мух, слетающихся к вашему логову, уничтожить, кого взять в плен, а кого перевербовать и т. д. Не факт, что подчиненные послушаются. Во-первых, им могут просто помешать, а во-вторых, у них есть и свои потребности и желания, которые лучше удовлетворить.

Впрочем, за всей концептуальностью/необычностью игры кроется достаточно стандартный Tycoon, Evil Tycoon. Вы должны построить свою базу, накопить силы и средства, уничтожить всех засланцев спецслужб и, выносив какой-нибудь коварный план мирового господства, сделать всему миру Большую Гадость. Все просто. Средства наш Доктор Зло получает, отправляя своих головорезов в разные уголки мира экспроприировать экспроприаторов. Здесь же на мировой карте ваши бойцы/слуги/ученые и т. д. проводят сюжетные спецоперации, занимаясь киднепингом, саботажем, терроризмом и пр. Каждое



Licence to Kill

действие на глобальной карте приносит вам очки престижа, злого престижа – чем он выше, тем больше вас уважают вышеупомянутые слуги и коллеги, но и тем сильней активность спецслужб.

Между прочим, ловля агентов различных разведок – весьма увлекательное занятие. Кроме раздачи оружия подчиненным и возможности напрямую приказать вашим приспешникам уничтожить слишком наглых шпионов, есть в Evil Genius и замечательный конструктор ловушек, позволяющий превратить ваше логово в неприступную цитадель зла. Все эти потайные люки, выскакивающие из пола лезвия, падающие с потолка клетки, электроразрядники и др. надо использовать с умом, иначе можно лишиться половины своих слуг. Кстати, ошибка при постройке базы в самом начале игры может привести к плачевным последствиям в финале, так что располагайте помещения с умом.

Все бы было хорошо с Evil Genius, если бы не два больших «но». Первое – невозможность ускорить или замедлить время и поставить игру на паузу. Ускорение весьма пригодилось бы на старте, когда процесс накопления денег слишком уж долог, а ничего другого не происходит. Замедление же необходимо после середины игры, когда отбиваться от настырных спецслужб становится сложно, что в сочетании с частым переключением на глобальную карту может привести к катастрофе. Второй большой минус – обилие скриптов. Пока вы не выполните определенное сюжетное задание, игра не сдвинется с мертвой точки, а часто догадаться, что именно хочет от вас Evil Genius, очень и очень непросто, несмотря на потрясающую справочную систему и массу видеоуроков. Вот так и сидишь порой часами, пытаясь выяснить, что же надо сделать для того, чтобы продвинуться дальше по сюжету – почти как в квесте. Порой это не на шутку выводит из себя. И если первый глюк можно поправить ближайшим патчем, как это было с предыдущей игрой Хасабиса Republic: The Revolution, то со вторым, также доставшимся Evil Genius по наследству от «Республики», уже ничего не поделать.

Впрочем, за юмор, стильность и необычный геймплей Evil Genius можно простить многое. Возможно, в отличие от меня вы закроете глаза на некоторые недостатки проекта и влюбитесь в эту игру. Как знать…

Diamonds Are Forever



From Russia with Love



Другие «злые» игры

Dungeon Keeper 2 **ДПК 8–9/1999**
Blood Omen: Legacy of Kain

Акция GameПрофи

Ответь на вопросы – получи диск!

Вы считаете себя знатоком компьютерных игр? Докажите! И получите лицензионную игру от «1С:Мультимедиа».



Все, что для этого требуется, – ответить на пять несложных вопросов и прислать свои варианты на наш электронный адрес. В акции участвуют читатели, правильно ответившие на все вопросы.

НОВЫЕ ВОПРОСЫ

1. FIM Speedway Grand Prix
Назовите игру жанра action, движок которой используется в FIM Speedway Grand Prix.

2. «Особь»
В каком году этот проект удостоился на ECTS награды «Лучшая PC-игра выставки»?

3. «Трасса 66»
В содержании какого альбома группы Rolling Stones есть песня Route 66?

4. «Львиное сердце»
Укажите две блестящие shareware-игры от разработчиков «Львиного сердца».

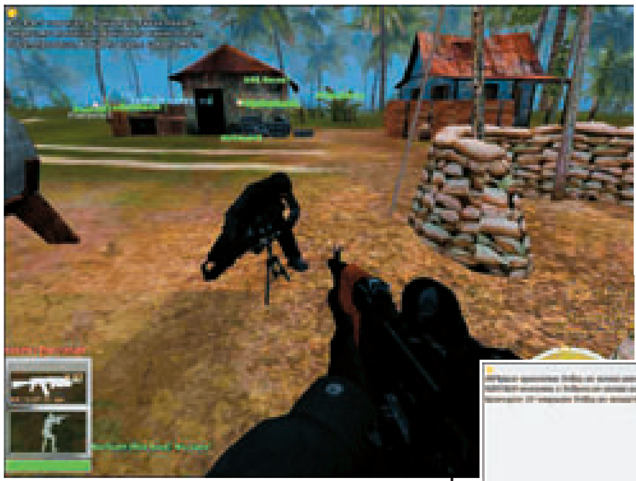
5. «Время воевать»
Назовите пять игр стратегического жанра (не дополнений), посвященных Второй мировой войне, которые вышли в 2004 году.

Присылайте ответы с темой сообщения «GameПрофи» электронной почтой по адресу gameprofi@itc.ua до 15 ноября 2004 г. Не забудьте указать в письме свое имя, фамилию, отчество, а также точный почтовый адрес.

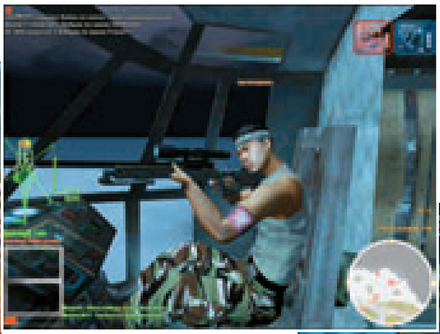
ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ПРОШЛОГО ТУРА
1. Тигр и Евфрат
2. Джакарта
3. McDonnel Douglas
4. 4 (одно золото, одно серебро и две бронзы)
5. Fifth Element, 7th Guest, 8th Wonder of the World, Serious Sam: First Encounter, 11th Hour

ДОМАШНИЙ ПК

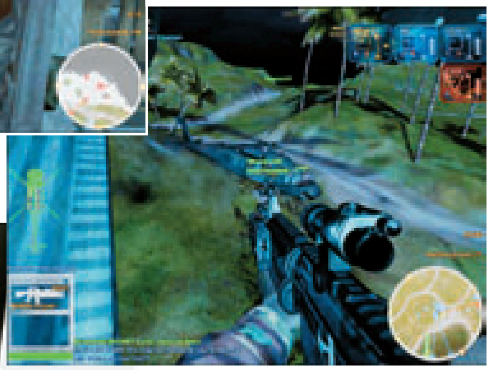
1С:МУЛЬТИМЕДИА



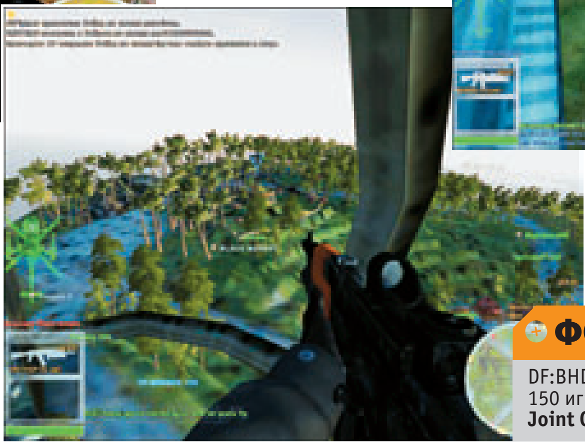
Повстанец с минометом – грозная сила



Видимо, парень серьезный



Посадка в Black Hawk



Атакуем точку «C»

ПАСПОРТ

Жанр многопользовательский FPS
Разработчик Novalogic
Издатель 1С:МУЛЬТИМЕДИА
Локализатор snowball.ru
Web-сайт www.jointopsthegame.com

Novalogic
Команда Novalogic, выпустив в 1998 году первую часть серала Delta Force, задала новое направление в жанре FPS. Впрочем, не едиными шутерами славятся эти разработчики. Взять, к примеру, хотя бы симуляторы боевой техники, которые пользовались в свое время большим успехом.
Игры Ultrabots, MiG-29 Fulcrum, серия игр F-22, серия игр Armored Fist, серия игр Comanche, серия игр Delta Force и др.
Проекты Joint Operations: Escalation
Web-сайт www.novalogic.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Настоящий сетевой праздник для почитателей игр от Novalogic

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★
Локализация	★★★★★

+ Графическое и звуковое исполнение; поддержка большого количества игроков; разнообразие карт и режимов игры; возможность использования техники; система коммуникации игроков; потребность в командных действиях

– Много возможностей для «кемперов»; большая требовательность к скорости канала связи

Уделите свое внимание еще и

Delta Force: Black Hawk Down **ДПК 5/2003**
Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre **ДПК 3/2004**

ФОРМУЛА ИГРЫ

DF:BHD + использование техники + 150 игроков одновременно =
Joint Operations: Typhoon Rising

Вместо пиши

Янош Грищенко

На сей раз известная компания Novalogic изменила своим принципам и выпустила в свет сугубо мультиплеерную игру. Но сказать, что разработчики в сфере сетевых потасовок являются аматорами, нельзя. Достаточно вспомнить, что серия Delta Force славилась в первую очередь многопользовательской частью, а одиночная кампания делалась в основном так, для разогрева аппетита.

Впрочем, отметим, что Joint Operations: Typhoon Rising не так уж сильно отличается от своих предшественников. Авторы решили оставить с десяток одиночных миссий, по сути, являющихся тренировкой для людей, которым внове не только продукт от Novalogic, но и шутер от первого лица вообще. Не мешало бы сказать сразу, что ботов в игре нет (не считая тренировочных заданий), а потому стоит ориентироваться исключительно на ведение боевых действий с живыми соперниками. К тому же желательно, дабы вы являлись счастливым обладателем выделенной линии в Интернет. Потому что играя в Joint Ops с помощью модема, можно как минимум получить нервное расстройство.

А ведь «прожорливость» игры действительно имеет свои причины. Взять хотя бы тот факт, что Joint Ops – это единственный пока в мире шутер, который поддерживает до 150 игроков одновременно на игровом сервере. И будьте уверены: как показала практика, переполненные от наплыва желающих серверы – самая обычная картина для Joint Ops. При этом конек всех игр Novalogic – огромные открытые пространства – показывают себя с самой лучшей стороны. В этом плане усовершенствованный графический движок Comanche 4 вне конкуренции. Никакой толкотни во время побоищ нет и подавно, а возможность использования технических средств (что является новинкой) привносит в игру уйму разнообразия. К тому же, учитывая расстояния между стратегически важными точками на карте, применение техники становится обязательным условием, что в свою очередь развивает и взаимодействие с совершенно незнакомыми людьми, волею судеб оказавшихся на одном игровом сервере вместе с вами. Кстати, этому способствует еще и встроенная система самых простых жестов и фраз, которыми могут обмениваться игроки. Своего персонажа вы вольны выбирать как в стане миротворческих сил, так и повстанческих. В каждой категории присутствуют разные модели, а также классы персонажей: стрелок, снайпер, медик и др.

Но несмотря на большое количество плюсов, в Joint Ops есть и минусы. Принимая во внимание особенности рельефа и размеры карт, любой несознательный интернационалист может залечь со снайперской винтовкой на холмике, покрытом густой травой, и долго вести огонь по мельтешащим вдалеке игрокам, не понимающим, откуда по ним стреляют. Однако это так, мелочи. В остальном же Joint Operations является замечательной игрой для поклонников боевиков от Novalogic.

P.S. Что касается локализации, то издает ее компания «1С», а над переводом трудилась Snowball. И если к озвучке реплик в русской версии вопросов нет никаких, то вот ошибки в некоторых текстах-презентациях к картам несколько портят общую картину.

Все по-прежнему

Сергей Светличный

«Шестым чувством для солдата должно быть чувство долга»

Оригинальная игра Call of Duty, вышедшая почти год назад («ДПК», № 12, 2003), при всей своей потрясающей играбельности страдала от ряда достаточно сильных недостатков. В «Наступлении по всем фронтам» (так в вольном переводе звучит название дополнения) картина не изменилась ни на йоту.

Скажем так, если бы я засел за CoD:UO сразу после CoD, то и тогда я вряд ли смог бы ощутить момент перехода, настолько он мягкий и незаметный. А поскольку между этими двумя играми у меня был разрыв в без малого год, и подробности прохождения CoD уже успели выветриться из памяти, то единственное неоспоримое доказательство того, что передо мной действительно дополнение, – приписка United Offensive в названии.

Мы по-прежнему играем несколькими никак не связанными друг с другом персонажами: сперва за союзников, а под конец – за СССР (тут же замечу, кстати, что миссии за Советы настолько отличаются от американо-английских кампаний, что в одном западном обзоре игры автор даже заметил: «CoD показывает, сколь многим во Второй мировой войне мы обязаны советским войскам»). Если поначалу эпизоды за англичан и американцев воспринимаются без особых вопросов (мол, «да, им тоже всерьез повоевать пришлось»), то в финале, после освобождения Харькова, приключения сбитого пилота союзников в немецком тылу теряют всю свою «драматичность и героичность» и приобретают явное сходство с полузабытой нынче замечательной кинокомедией «Большая прогулка» с незабвенным Луи де Фюнесом в главной роли.

Мы по-прежнему любуемся легендарным «полезным ископаемым» – движком Quake 3 Arena, в который (во всяком случае, на мой поверхностный взгляд) за минувший год так и не удосужились внести сколько-нибудь серьезные улучшения. И если в 2003 г. картинка на экране выглядела еще очень даже ничего (за исключением, разве что, несколько карикатурных фигурок людей), то сейчас, после Far Cry и DOOM 3, она не способна вызвать у игрока ровным счетом никаких чувств.

Мы по-прежнему страдаем от совершенно невразумительного ИИ, который в данном случае уместнее расшифровывать не как «Искусственный Интеллект», а «Искусственный Идиот», поскольку коэффициент этого самого «И» у ваших напарников – величина отрицательная. Они толпой лезут в самое пекло и покорно ждут, когда их перебьют. Они обожают становиться на линии огня и не сдвигаются с места, пока их не пристрелит сердобольный немец. Они втроем не могут убить одного противника, стоящего в полный рост в трех метрах перед ними. Они не способны обращаться с гранатометами или пушками, поэтому со всей вражеской техникой разбираться должны вы... И вот тут мы плавно переходим к следующему пункту – вашей исключительности.

Мы по-прежнему являемся центром мироздания и пупом земли. Если на нашу линию обороны ползут немецкие танки, то подбивать их пошлют именно нас – никого не волнует, что мы находимся на восточном фланге, а танки наступают с запада, и за гранатометом нужно бежать вдоль всей линии фронта в окоп, где сидят полдесятка лоботрясов и лениво постреливают по редкой цепи наступающей пехоты. Если мы служим бортовым стрелком на американском бомбардировщике, то нам придется отстреливаться от наседающих истребителей и из носовой части, и из хвостовой, и тушить пожар, и вручную открывать люк бомбометателя, хотя в самолете есть еще целый экипаж, пользы от которого ровным счетом никакой.

Мы по-прежнему наблюдаем полнейшую заскриптованность игры, вкупе с постоянным респауном неприятеля временами способную довести игрока до белого каления (особенно на высокой сложности). Зачастую единственная возможность победить противника в CoD – не перестрелять его до последнего бойца, а пересечь некую невидимую черту, после чего отключается очередная точка респауна, потому что она попала в зону видимости игрока.

Ну вот, в общих чертах, и весь упомянутый в начале статьи «ряд довольно сильных недостатков». Достоинство же у Call of Duty: United Offensive (как и у оригинальной Call of Duty) всего одно: великолепная играбельность. Поразительно, но практически ничего из вышеперечисленного в ходе игры просто не замечаешь, настолько она увлекает. CoD:UO проходится на одном дыхании, и только после финальных титров начинаешь осознавать, что до идеала ей на самом деле расти и расти. Что ж, остается лишь поблагодарить разработчиков за то, что им удалось так далеко отодвинуть этот неприятный «момент истины»...

«Не спи – замерзнешь!»



«На поле танки грохотали»



ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Gray Matter Studios
Издатель Activision
Web-сайт www.callofduty.com

Gray Matter Studios
Компания образована выходцами из знаменитой некогда Xatrix (в ее активе такие хиты прошлых лет, как Redneck Rampage и Kingpin). В 2002 г. студия «серого вещества» была куплена известным издателем Activision и сейчас является его внутренним подразделением.
Игры Return to Castle Wolfenstein
Проекты нет данных
Web-сайт www.gmistudios.com



Уличные бои в Харькове как две капли воды напоминают Сталинград из оригинальной CoD

ВЕРДИКТ ★★★★★

Очень приятное дополнение к замечательному шутеру, но на нововведения можете не рассчитывать

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Увлекательный игровой процесс; грамотные надписи на русском языке

– Минимум отличий от оригинальной игры; тотальная заскриптованность

Если линейность миссий и лубочность изображения войны вам не нравятся, попробуйте

Operation Flashpoint **ДПК 8–9/2001**

ФОРМУЛА ИГРЫ

Call of Duty + другие локации =
Call of Duty: United Offensive

ПАСПОРТ

Жанр многопользовательский action
Разработчик Pandemic Studios
Издатель Lucas Arts
Web-сайт www.starwarsbattlefront.com

Pandemic Studios
Pandemic, начинавшая с экспериментальных, непонятых многими Battlezone, в последнее время делает более традиционные и заведомо успешные игры по громким лицензиям, причем ориентируясь не только на PC, но и на консоли последнего поколения.
Игры Triple Play 98, Triple Play 2002, Star Wars: The Clone Wars, Dark Reign 2, Battlezone, Battlezone 2: Combat Commander, Army Men RTS, Full Spectrum Warrior
Проекты Mercenaries, Destroy All Humans, Project Q
Web-сайт www.pandemicstudios.com



Снятся ли ботам механические овцы?

Другие игры во вселенной Star Wars, которые обязательно надо посмотреть

Star Wars: Knights of the Old Republic **ДПК 3/2004**
Star Wars: Jedi Knight: Jedi Academy **ДПК 11/2003**
Star Wars Episode I: Racer **ДПК 7/1999**



Tie Fighter лучше бить на земле

Партизанская тактика. Сначала угоним у сепаратистов танк...



Война клоническая началась

Олег Данилов

Ну не может Lucas Arts допустить, чтобы кто-то посторонний (то есть не член большой семьи Лукас) стриг купоны с любимой дойной коровы дядюшки Джорджа. Какой такой любительский мод к Battlefield 1942?! А лицензия Star Wars, а права и все прочее? Не позволим! Лучше выпустим собственный строго официальный продукт и назовем его... Battlefront, чтобы никто не догадался. И разработку поручим некогда бунтарской, а сейчас вполне политкорректной Pandemic Studios, благо у них и движок есть.

Engine у Pandemic Studios действительно был, и вполне достойный. Мастера спешно переточили Full Spectrum Warrior под требования «Звездных войн» – получилось очень неплохо. Недостаток полигонов на земле и объектах скрыли изумительной магической дымкой и потрясающей системой LOD, микширующей на определенной дальности все модели с красочными задниками, превращая их в картины кисти мастеров Возрождения. Но подкупает Star Wars: Battlefront даже не графикой, хоть и качественной, но не гениальной. Сила (да пребудет с вами) в аутентичности. Помните, как располагались окопы повстанцев вокруг базы на Хоте? Как выглядел переделанный из маузера бластер Хана Соло? Сколько заклепок было на броне у AT-AT Walker? Как эвоки на Эндоре ловили AT-ST Walker? Распишитесь здесь, здесь и здесь. Чтобы вы не сомневались, в single-кампании перед началом миссий вам прокрутят соответствующие эпизоды классической трилогии или новоделов – сравните. Идентичность стопроцентная! Кажется, что по мраморному полу дворца королевы Амидалы сейчас процокают каблучки, и очаровательная Натали Портман величественно протянет вам руку для поцелуя. Или, завернув за угол на базе Хота, станете свидетелем семейной сцены – надменно поджав губки, вечно недовольная жизнью сестра Люка будет вычитывать невозмутимого Индиану Джонса, отвечающего ей колкостями.

Все великие битвы «Звездных войн» – осада базы на Хоте, битва за Эндор, Набу и Геонсис, схватка на Татуине и в Облачном городе – есть в Star Wars: Battlefront. В двух одиночных кампаниях и восьмипозиционном конструкторе Galactic Conquest вы можете выступить на стороне Торговой Федерации, Республиканской армии, повстанцев или Имперских штурмовиков. Соответствующие маскарадные костюмы прилагаются – пять классов у каждой из фракций плюс классическая техника, включая AT-AT и AT-ST, песчаные спайдеры, Tie Fighter vs. X-Wing (впрочем, космическим истребителям очень неуютно на тесных уровнях) и пр., и пр. Ну и конечно же, герои – Мейс Венду, Люк Скайуокер и сам Дарт Вейдер в черной бурке с лазерной шашкой наголо, аки легендарный Чапай, отсекающий инсургентам лишние конечности. Вот только поиграть за них не дадут – вы здесь простой пехотинец/танкист/пилот, а никакой не герой.

Если вы еще не поняли, Star Wars: Battlefront в первую очередь сетевой action. Одиночная кампания здесь не более чем разминочная, а боты традиционно глупы, хотя массовка, которую они создают, весьма впечатляет. Когда двадцать-тридцать бойцов в едином порыве несутся на укрепления противника, так и хочется заорать во все горло «За Империю! За Императора!» (нужное подставить). К сожалению, типов игры здесь немного, точнее, всего один – аналог Domination из Unreal Tournament. Захватываем точки респауна противников и удерживаем их. Собственно, все. Одиночную часть можно вчерне пробежать за один вечер даже на самом высоком уровне сложности, после чего приступать к водным процедурам, то бишь LAN- и online-потасовкам.

Да пребудет с вами Сила.

ВЕРДИКТ ★★★★★

Если вы фанат саги Star Wars, эта игра именно для вас

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Аутентичные локации, модели, персонажи, музыка и пр. Забавный геймплей

– Боты традиционно глупы; задания несколько однообразны; карты маленькие для летабельной техники



ФОРМУЛА ИГРЫ

Star Wars + Battlefield 1942 – Вторая мировая = **Star Wars: Battlefront**



Какая к черту лекция!

Сергей Галёнкин

Страшное проклятье висит над эротическими играми. Если эротический фильм или книга часто отличаются прекрасным сюжетом, хорошо прописанными персонажами и изрядной долей юмора, игры, кажется, страдают от врожденного кретинизма. Вспомните хотя бы одну интересную компьютерную забаву с обнаженными девицами за последние несколько лет. Ключевое слово: «интересную». Нет таких. Миллионники «Рандеву с незнакомкой» и Sexy Beach, кроме голых барышень, не предлагают невзыскательному потребителю ровным счетом ничего.

В этом свете возвращение героя индустрии Ларри Лаффера должно было бы стать триумфальным. Замечательный юмор, нетривиальные задачки, знойные женщины – старичку было чем похвастаться (смотрите в разделе «Локализации» перевод последней части классических приключений). На наше горе в Magna Cum Laude действует совершенно другой Ларри, племянник предыдущего. Да и сеттинг совсем не тот: все события происходят в окрестностях университета, в котором учится наш не в меру озабоченный аватар.

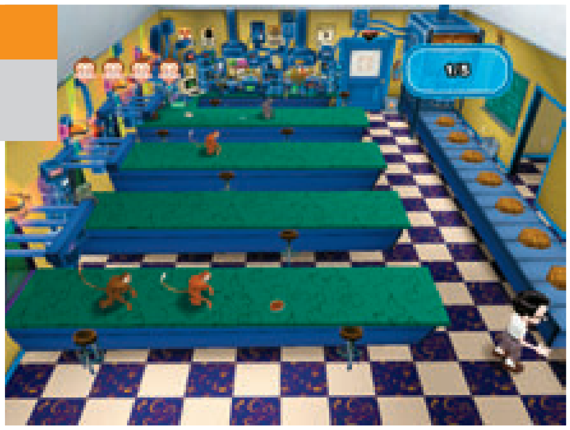
Но дайте Лавейджу шанс. Да, новый LSL стал сборником мини-игр, лишившись почти всех квестовых элементов. Да, юмор теперь более прямолинеен и груб. Да, трехмерность не пошла сериалу на пользу. Но не все так плохо, как кажется с самого начала. Нехитрые развлечения вроде танцевальных упражнений, пинбола или аркадных «поймай-меня-если-сможешь» всерьез затягивают, оригинальные шутки и аллегории обильно рассыпаны по всей игре (мне очень жалко тех, кто будет продираться сквозь криворукий пиратский перевод), а графика не лишена шарма. Главное, непередаваемая атмосфера Leisure Suit Larry никуда не исчезла.

Игровой процесс в Magna Cum Laude представлен общением с многочисленными персонажами, сбором предметов и мини-состязаниями, в которые предлагает сыграть буквально каждый второй. И если вам вдруг до ужаса не хочется в очередной раз изображать из себя активиста, раздавая назойливым студентам листовки (здешняя вариация Tapper), – не беда. Всегда можно откупиться небольшой суммой в токенах – местной валюте. Только постарайтесь не пропускать диалоги с барышнями, потому что львиная доля юмора заключена именно в них.

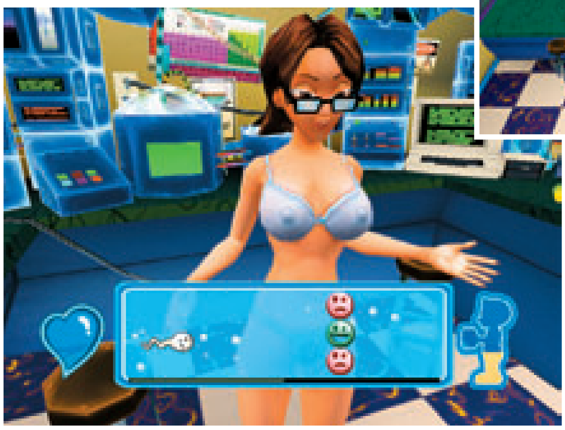
Пожалуйста, не относитесь к Magna Cum Laude серьезно. Это не манифест эротоманов, не игра на все времена, не стратегическая RPG с элементами шутера. Очень смешная, слегка нецензурная, довольно милая (как ни странно) забава – отличное развлечение, которому я с большим удовольствием предаюсь в перерывах между Rome: Total War.

ФОРМУЛА ИГРЫ

«Американский пирог» + классические аркадные игры + Ларри =
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude



Старый добрый Tapper



Общение с девушками сопровождается такой мини-игрой



Гей-бар «Спартак» – не самое приятное заведение

ПАСПОРТ

Жанр эротическая игра
Разработчик High Voltage Software
Издатель Vivendi Universal Games
Web-сайт www.leisuresuitlarry.com

High Voltage Software
Один из старейших независимых разработчиков, в основном занимающийся изготовлением портов популярных игр для разных консолей и развитием сериала Hunter: The Reckoning. Обычно компания имеет дело со всевозможными фэнтези-мирами, но и с Ларри у них получилось совсем неплохо.
Игры Hunter: The Reckoning Waywards, Baldurs Gate Dark Alliance (порт для GameCube)
Проекты Hunter: The Reckoning Redeeming
Web-сайт www.high-voltage.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Прекрасное развлечение, если забыть о предыдущих играх серии

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

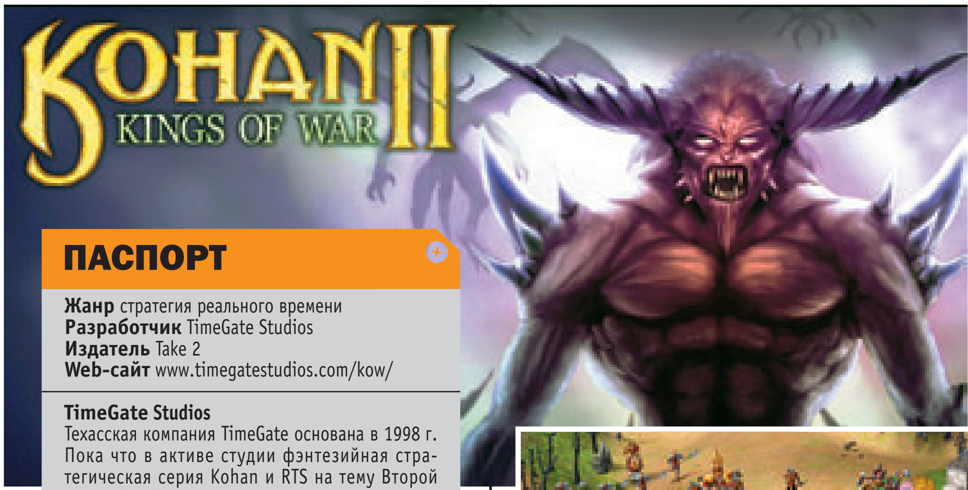
\+ Хороший юмор; интересные мини-игры; колоритные персонажи

– Слишком мало мини-игр; без геймпада играть очень сложно

Хороших эротических игр не так уж много

Leisure Suit Larry: Love for Sail **ДПК 11/2004**
Wet: Sexy Empire


150 продуктов в «путеводителе покупателя». теперь плюс КПК!
MOBILITY
мобильные телефоны · PDA · ноутбуки · смартфоны
№ 3 ноябрь 2004
КЛАССИКА И АВАНГАРД
бизнес-телефон Siemens SK65 с алфавитной клавиатурой
ЖИВИ ONLINE!
ICQ-клиенты и Web-браузеры для смартфонов Nokia
ТЕЛЕФОННАЯ СКОРОПИСЬ
тестируем удобство ввода текста в популярных моделях
А ЧТО ВНУТРИ?
продолжаем знакомство с мобильными ПК
обзор
ЗВЕЗДА ПОПУЛЯРНОГО ЖАНРА
новый Samsung SGH-X120 с OLED-экраном
НОВАЯ КОНЦЕПЦИЯ
медиакомпаньон HP iPAQ rx3715
ИМПЕРСКИЕ ЗАМАШКИ
стратегические игры на платформе Java
SIEMENS
Messages
My menu
Options
SK 65



ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени
Разработчик TimeGate Studios
Издатель Take 2
Web-сайт www.timegatestudios.com/kow/

TimeGate Studios
Техасская компания TimeGate основана в 1998 г. Пока что в активе студии фэнтезийная стратегическая серия Kohan и RTS на тему Второй мировой войны.
Игры Kohan: Immortal Sovereigns, Kohan: Ahrimans Gift, Axis & Allies: RTS
Проекты нет данных
Web-сайт www.timegatestudios.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Оригинальная RTS, вышедшая, к сожалению, одновременно с Rome: Total War и WarHammer 40000: Dawn of War

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Интересный сюжет; необычное построение кампании; оригинальные менеджмент поселений и процедура создания юнитов; крепкий AI

– Не самая современная графика; непривычный геймплей

Менеджмент поселений устроен очень удобно



Похожие игры

WarCraft III: Reign of Chaos **ДПК 9/2002**
«Магия Войны: Тень Повелителя» **ДПК 3/2004**

ФОРМУЛА ИГРЫ

WarCraft III + «Магия Войны» =
Kohan II: Kings of War



Город мертвых – классическая пентаграмма

Кто стучится в дверь моя?



Невезучие

Олег Данилов

Ну надо же какое невезение. Выйти одновременно с Rome: Total War и WarHammer 40000: Dawn of War для стратегии равносильно приговору. Но все же рекомендую вам обратить внимание и на вторую инкарнацию «Кохана», потому что оказалась она на удивление неплохой. Хотя особых отличий от первой части и пресловутого дополнения здесь практически нет (не считать же таковым внедрение в игровой движок полного 3D), зато все остальные оригинальные компоненты, выделявшие Kohan среди соседей-клонов, доведены до ума. Для тех, кто пропустил первую серию, вкратце расскажем об особенностях игры.

Первое отличие Kohan от остальных RTS – слотовая структура поселений, при которой вы только заказываете постройку, а ее размещением и обнесением города стеной мастеровые займутся самостоятельно. Второе – система найма отрядов. В игре мы не оперируем отдельными юнитами, а только группами. При этом заказывая создание подразделения, мы сами отмечаем, какие бойцы будут стоять в первой линии, какие на флангах, а кто сыграет роль группы поддержки (идеальный вариант – тяжелая конница впереди, лучники на флангах и маг с клериком в тылу). Всего в отряде 8 бойцов плюс командир. Любые потери, кроме гибели сюжетных персонажей, легко и быстро восполняются в так называемой «зоне снабжения», охватывающей поселения и форты. Так что главное – довести побитый отряд до города, а там невидимые генные инженеры клонируют ваших солдат. Результат такой системы – очень интересные тактические маневры: расширение своих supply zone и уничтожение зон противника (здравствуй, «Периметр»), атаки с подскока, защита слабых отрядов и преследование недобитых врагов.

Третье отличие Kohan от стандартных RTS – система ресурсов. Полезные ископаемые здесь не накапливаются, а лишь влияют на общий товарно-денежный баланс. Дело в том, что каждый отряд (а всего их может быть до 20) требует существенного количества ресурсов на поддержание своей жизнедеятельности, и если баланс сдвинется в отрицательную зону, начнут таять ваши денежки. Совокупность этих интересных особенностей игры превращает Kohan II в весьма необычный продукт. Законы классических RTS тут, конечно же, действуют, но не всегда так, как мы привыкли. Кстати, AI в игре не так плох, как кажется на первый взгляд. С десятой миссии он начинает отступать, только завидев превосходящие силы противника, применяет обходы, одновременные массированные атаки с нескольких флангов и партизанскую тактику. Воевать против него по крайней мере интересно.

Но даже не оригинальный геймплей привлекает основное внимание к Kohan, а сюжет. В длинной (32 миссии) кампании разработчики тасуют декорации, расы, друзей и врагов, богов и бессмертных героев как им вздумается. Каждая новая глава, продолжая общую сюжетную линию, позволяет взглянуть на нее с другой стороны фронта. Преследуемый превращается в преследующего, злейший враг – в вынужденного союзника, лучший друг – в заклятого врага. Следить за перипетиями сюжета на самом деле интересно. Очень интересно.

Что до пресловутого 3D, то сказать можно только одно – неплохо, но, увы, до пятерки не дотягивает. Кстати, очень похоже на недавнюю «Магию войны». Звуковое оформление также хорошо, но не более. В целом же Kohan II заслуживает вашего внимания, конечно же, сразу после прохождения Rome: Total War и WarHammer 40000: Dawn of War.

Ни слова о кроликах!

Янош Грищенко

Вот уже который месяц подряд разработчики со всех уголков нашей планеты преподносят общественности игры в жанре тактических RTS. Чего только стоят Ground Control II, «В тылу врага» и D-Day. Теперь же эстафету приняли сотрудники компании Stormregion. Контора достаточно известная и успешная, поскольку первый же ее проект – S.W.I.N.E. – заслужил много лестных отзывов. Впрочем, эта юмористическая игра уже стала историей. Нынешним же коньком компании является Codename: Panzers – Phase One.

Ожидать от этой игры чего-то инновационного было бы в корне неверно. Panzers представляет собой очередную вариацию на тему Второй мировой войны, со всеми вытекающими отсюда перспективами и ограничениями. Отрадно, что разработчики старались изо всех сил сделать игру максимально интересной, захватывающей и оригинальной. Чего только стоит графическое исполнение. Несмотря на то что игровые карты не могут похвастаться размерами, ко всему остальному претензий нет. Густая трава, здания, деревья – все выполнено на высочайшем уровне. Пехота демонстрирует немалое количество полигонов, а взрывы техники невероятно хороши. Юниты не боятся zoom, ливень похож на ливень, а реалистичные движения персонажей, пожалуй, одни из самых замечательных в RTS-жанре. Видно, что графическая подсистема игры очень гибкая, и ролики на движке, прокручиваемые перед каждой миссией, – лучшее тому подтверждение – не всякий шутер может похвастать подобным. Единственный недостаток, на наш взгляд, – отсутствие анимации лиц, бросающееся в глаза при приближении камеры.

В Codename: Panzers кампания разделена (что неудивительно) на три части: за Германию, СССР и Союзников. За каждую из сторон выступает определенный герой, как и в Desert Rats vs. Afrika Korps. Миссии разнообразны и интересны, несмотря на завышенную порой сложность. К тому же, помимо основных и второстепенных заданий, есть еще и скрытые, выполнение которых, соответственно, приносит свои бонусы.

Техника традиционно имеет различный уровень брони – лобовую плиту танка пробить куда тяжелее, нежели борт. Интересно, что юниту время от времени необходимо пополнять боекомплект, что, в свою очередь, заставляет более рационально его использовать и не забывать о техническом обеспечении. Солдаты могут занимать различные постройки и вести оттуда огонь по противнику. Однако стычки в Codename: Panzers далеки от реалий настоящего боя. Во-первых, сражения бронетехники наблюдать неинтересно – перестрелка пары танков в упор на протяжении двух минут очень быстро надоедает. Ситуация не меняется и с бо́льшим количеством техники. Во-вторых, обычная пехота (не считая гранатометчиков и огнеметчиков) отодвинута на задний план, ибо танк с пулеметом является куда более грозным оружием, нежели взвод солдат. И в-третьих, в тактических RTS вызов авиации никогда еще не был такой бесполезной опцией, как здесь.

Одним словом, Codename: Panzers выглядит весьма неплохо на фоне конкурентов. Хотя доработай создатели некоторые моменты, финальная оценка могла бы быть выше.



Самый натуральный ливень

ПАСПОРТ

Жанр тактическая RTS
Разработчик Stormregion
Издатель CDV Software
Web-сайт www.panzers.com

Stormregion
Судя по всему, Stormregion – команда весьма амбициозная. Если продолжит работать в том же духе, скоро у нее на груди не будет хватать места для «Выборов редакции».
Игры S.W.I.N.E.
Проекты не объявлены
Web-сайт www.stormregion.com

Советские войска захватили важный район





Мобилизация…

Также обязательно посмотрите

«В тылу врага» **ДПК 8–9/2004**
Desert Rats vs. Afrika Korps **ДПК 5/2004**
D-Day **ДПК 10/2004**



Теперь пехота может заходить в здания, даже если они заняты противником

ФОРМУЛА ИГРЫ

Desert Rats vs. Afrika Korps – реалистичные сражения =
Codename: Panzers – Phase One

ВЕРДИКТ ★★★★★

Качественная игра, но ошибки, над которыми еще стоит поработать, все же имеются

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Графика; анимация; видеоролики; интересные миссии; режим skirmish

– Несколько сумбурные и нереалистичные сражения; иногда завышена сложность

Серения. Буйство природы



Возвращение легенды

Александр Птица

ПАСПОРТ

Жанр адвентюра
Разработчик Ubisoft Montreal Studios
Издатель Ubisoft
Web-сайт www.mystrevelation.com

Ubisoft Montreal Studios
Монреальская студия французского игроиздателя Ubisoft веников не вяжет и каждый свой проект полирует до блеска. Какую игру ни возьми – стопроцентный хит, «Best of», «Выбор редакции» или что-то вроде этого. Кстати, на примере Myst IV видно, что и первый блин на адвентюрной ниве не получился комом. С нетерпением ждем следующих игр. Ближайшая – новый «Принц Персии».
Игры Prince of Persia: The Sands of Time, Splinter Cell, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield
Проекты Prince of Persia: Warrior Within, Splinter Cell: Chaos Theory
Web-сайт www.ubi.com/enca

ВЕРДИКТ ★★★★★

Новая глава самой красивой в мире интерактивной книжки с картинками

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Графическое великолепие фантастических миров; прекрасное качество видеовставок; отменная музыка и реалистичные звуковые эффекты

– Высокая сложность

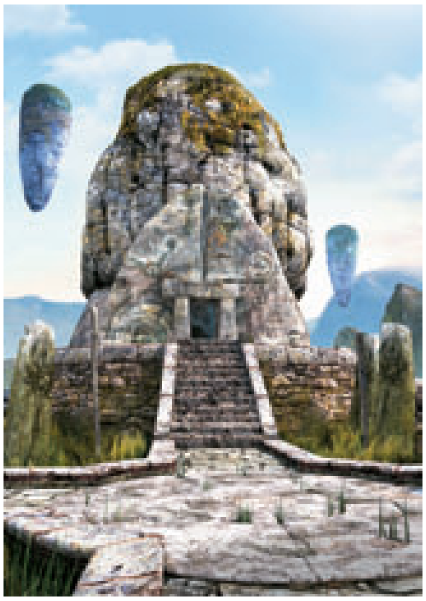
ФОРМУЛА ИГРЫ

Классический Myst + 10 лет = **Myst IV Revelation**

Невероятная сюр-реальность доступна для ваших исследований еще в

Myst III Exile **ДПК 7/2001**
realMyst **ДПК 1–2/2001**

Не Стоунхендж, не пирамида, а что?



Прежде всего, разрешите поздравить именинницу – вышедшую 10 лет назад игру Myst, родоначальницу многочисленного семейства сиквелов и вдохновительницу целого легиона клонов. Нынешнему владельцу прав на издание игр под этой прославленной маркой, компании Ubisoft, ничего не оставалось делать, как отметить юбилей выпуском новой главы саги о настоящем демиурге Атрусе, его сыновьях Сиррусе и Ахенаре, о созданных им островах-Эпохах, книгах-телепортах и ни с чем не сравнимой красоте миров, в которые забрасывает игрока фантазия создателей.

В свое время первый Myst считался революционным не только с точки зрения гейм-дизайна. Это была первая игра, использовавшая на все сто процентов возможности только-только начавших входить в обиход CD-ROM. Сегодня история повторяется на новом уровне. Если в вашем домашнем компьютере отсутствует DVD-привод, то даже не надейтесь собственными глазами увидеть водопады Томахны, вечные льды Спайра, джунгли Хейвена с их богатой флорой и фауной, каналы Серении. Для размещения искусно интегрированных в игру видеовставок высокого качества и огромных объемов пререндеренной графики потребовалось 2 DVD-диска (!).

Да, господа, эксперименты с трехмерностью в realMyst и Uru себя не оправдали, и в новой главе нам опять предлагают вид из глаз, панорамный обзор и другие традиционные мистовские атрибуты. Но странное дело! В отличие от десятков отрецензированных мною клонов здесь это абсолютно не напрягает и не раздражает.

Сразу же после запуска игры мы встречаемся с одним из отцов легенды. Великого изобретателя Атруса играет сам Рэнди Миллер, сооснователь Cyan, стоявший вместе с братом Робином у колыбели новорожденной игры десять лет назад.

Для порядка напомним некоторые моменты из Myst-мифологии, все же сюжет четвертой части напрямую с ними связан. Атрус – потомок исчезнувшей древней расы D'ni. Ее представители обладали уникальной способностью писать книги, читатели которых физически переносились в описанные в них миры (так называемые Эпохи). Сиррус и Ахенар неблаговидными поступками навлекли на себя гнев отца, который сотворил каждому из них персональный мир-темницу...

Однако через двадцать лет, не без влияния супруги Катрины, Атрус пришел к выводу, что пора освободить ребят из заточения. На помощь он призывает «друга семьи» (за десять лет alter ego игрока так и осталось безымянным). Следует выяснить, насколько парни изменились и достойны ли они освобождения.

В прологе, когда наш герой движется среди оранжевых скал по монорельсовой дороге к нынешнему жилищу Атруса, его сопровождает новый, очень симпатичный член семьи – дочь Иеша. Увы, первый же разговор с Атрусом заканчивается быстро и неожиданно. Происходит короткое замыкание, в результате – напряженка с электропитанием. Хозяин исчезает, а вам остается выполнить первый крупный квест – восстановить функционирование системы энергоснабжения.

Myst IV – игра для эстетов, у которых хватает терпения часами биться над разгадыванием головоломок, нажимая кнопки и поворачивая рычаги (иногда привлекая свои знания в области естественных наук), только для того, чтоб продвинуться дальше по сюжету (очень хочется на красивые картинки посмотреть). Кстати, сюжет здесь не совсем линейный и не предполагает жесткой последовательности ваших действий. Для удобства игрока в интерфейсе предусмотрен специальный инструмент, позволяющий мгновенно переноситься в уже посещенные локации.

Заметим, что игра радикально отличается от большинства адвентюр – в ней отсутствует inventory. При решении всех без исключения головоломок приходится пользоваться только деталями и органами управления предметов и механизмов. Причем рука-курсор действует очень оригинально – простого клика по активному объекту отнюдь не достаточно: рычаг следует передвинуть, кнопку нажать, регулятор повернуть и т. п. Подумали разработчики и о несчастных новичках, которые проклянут все на свете, будучи не в силах справиться с очередной головоломкой. Для них предусмотрена трехуровневая система подсказок. Но баланс и в этом соблюден. Постоянно обращаясь к шпаргалке, пройти игру до конца не удастся – придется и собственные мозги иногда пускать в ход.

Все возвращается на круги своя. Юбиляр поделился с наследником всеми лучшими чертами своего характера (оригинальный дизайн, великолепное музыкальное сопровождение, захватывающий сюжет, потрясающий визуальный ряд), благодаря которым он попал в золотой фонд компьютерных игр.

Александр Птица

Спортсмены, доски и... отморозки

№11/2004 ДОМАШНИЙ ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

Год назад вся толпа виртуальных скейтбордистов, использующих для демонстрации головокружительных трюков девайс под названием «персональный компьютер», была кровно обижена руководством компании Activision, попросту проигнорировавшей эту армию, не выдав ей в зубы концептуально измененного очередного «Тони Хоука».

Возможно, одновременно выпустив Tony Hawk's Underground 2 для всех игровых платформ, включая наш родной многострадальный ПК, издатель попытался реабилитировать себя за прошлогодний «облом».

Сразу же следует расставить все точки над «i» и во всеуслышание заявить: «Эта игра не относится к сериалу Pro Skater!» И об этом она буквально кричит в голос. Прежде всего в Underground существует внятный сюжет, чего, по большому счету, раньше просто не было – катайся себе по доступным площадкам, выполняй задания, получай бонусы, повышай «экспу» – и все тут.

Теперь же у вашего alter ego есть конкретная сюжетная миссия, которая разворачивается в режиме Story Mode. Ее интрига пародирует модные ныне соревнования под спонсорством крупных компаний.

Итак, достигнута договоренность между MTV-шной командой придурков из отморозочно-прикольного шоу Jackass и коллективом профессиональных скейтеров под чутким руководством самого Тони Хоука о секретном состязании между ними. Естественно, наш новичок попадает в dream team профи, в составе которой он отправляется в так называемый World Destruction Tour. Сами понимаете, сколько возможностей предполагает подобный поворот темы.

Каждый этап «Всемирного Тура Разрушения» – это масса заданий, секретов, неожиданностей, причем для полного прохождения конкретного уровня придется не раз «менять обличье». Дело в том, что существуют квесты как для вашего основного героя, так и для его коллег по команде, а вдобавок еще и для специальных персонажей, с которыми встречается ваш «ньюби», катаясь по очередному городу. Между прочим, иногда для дела стоит слезть с доски, взять ее в руки и пробежаться к месту выполнения очередного поручения на своих двоих. В итоге получается нечто, напоминающее GTA на скейте, что есть очень даже хорошо. Кстати, в качестве средства передвижения используется не только доска для скейта, но и некоторые еще более экзотические и экстремальные прибамбасы.

Для тех же, кого взаимные разборки с отвратительными jackass-ами на маршруте разрушительного тура не прельщают, разработчики предусмотрели «классический режим», естественно, с новыми локациями, новыми трюками и новыми героями.

Графическое исполнение игры на первых порах может удивить верных поклонников сериала. Если в играх Tony Hawk's Pro Skater фигурки скейтбордистов хоть как-то были приближены к реальным персонажам, то здесь их сделали явно карикатурно-мультяшными, и это очень здорово помогает проникнуться атмосферой урбанистического молодежного стиля. Мода на slo-mo распространилась и на скейтерскую среду – нажатие кнопки Focus замедлит время и позволит насладиться парением в воздухе. Ну а дизайн уровней – традиционно на высоте. Удивляюсь, как это команде Neversoft всякий раз из лучшего удается сделать еще лучшее.

Музыка всегда была одной из сильнейших сторон неверсофтовских игрушек, но то, что они сотворили здесь – ни в сказке сказать, ни пером описать. Количество треков зашкаливает – 53 штуки. А в жанровом отношении – масса неожиданных сюрпризов (в частности, лично для меня): кроме традиционных для экстремальной молодежи композиций в стилях Hip Hop и Punk, обнаруживается немеркнущая в веках классика: The Doors, Фрэнк Синатра, Джонни Кэш и другие патриархи музыки XX столетия.

Есть чем заняться в «Подземке» и народным умельцам: к их услугам, как обычно, редакторы уровней, трюков и персонажей, но есть и оригинальное нововведение – возможность одарить скейтера физиономией себя любимого. Как по мне, это лучший выбор для персональной модели, которую вы будете эксплуатировать в процессе многопользовательской игры. Кстати, народ на онлайновых серверах уже есть, и я не преминул воспользоваться выделенкой и посоревноваться с живыми противниками. Увы, сведениями о том, как будет вести себя THUG2 на диал-апе, не располагаю.

...Господи, боюсь и подумать, что еще изобретут неиссякаемые придумщики из Neversoft для следующей серии.

Экстремальный драйв вы получите, играя еще в

Tony Hawk's Pro Skater 4
Matt Hoffmann's Pro BMX



Тони: «Я возглавлю одну из команд»

ПАСПОРТ

Жанр симулятор скейтборда с элеменами action
Разработчик Neversoft Entertainment
Издатель Activision
Web-сайт www.activision.com/microsite/thug2

Neversoft Entertainment
Замечательный логотип компании Neversoft, изображающий глаз на тонкой ножке, отлично запомнился толпам поклонников виртуального скейтборда. И действительно, успех сериала имени знаменитого спортсмена Тони Хоука был поистине всепланетным, и 25 миллионов проданных копий – прекрасное тому доказательство.
Игры Tony Hawk's Pro Skater 1-4, Tony Hawk's Underground
Проекты Charlie and Chocolate Factory (GameCube, PS2, Xbox), Duel Masters
Web-сайт www.neversoft.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

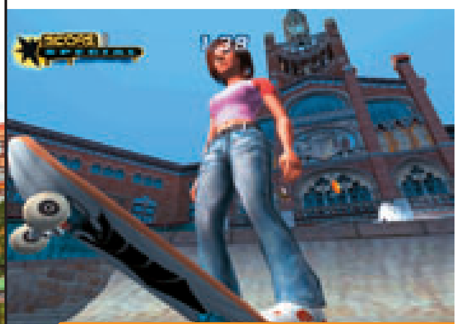
Говорите, «сделать лучше лучшего нельзя»? Оказывается, можно!

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

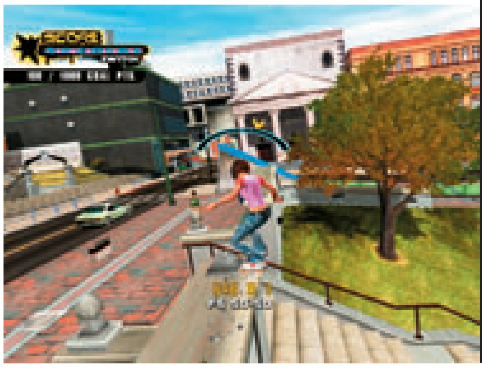
\+ Прекрасный набор разнообразных режимов игры; достойный сюжет; отличные многопользовательские возможности; великолепный саундтрек

– Небольшие проблемы с графикой

В полный рост на фоне памятника архитектуры



По перилам – так по перилам



ФОРМУЛА ИГРЫ

Tony Hawk's Pro Skater 4 + открытый геймплей a la GTA = **Tony Hawk's Underground 2**



Веселые люди, эти строители

Если вас отпугивает внешний вид, то пора переходить на

Transport Giant **ДПК 10/2004**
Railroad Tycoon 3 **ДПК 12/2003**



Гляжу, поднимается медленно в гору…



Противник сделал упор на авиацию

ПАСПОРТ

Жанр экономическая стратегия
Разработчик Chris Sawyer
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/us/games/locomotion/pc

Chris Sawyer
Крис Сойер – боец-одиночка. За свою долгую карьеру разработчика он создал несколько проектов и по праву считается гуру в области экономических стратегий. Один только Transport Tycoon, ставший классикой, заслужил для своего автора это звание. Не говоря уже о серии RollerCoaster Tycoon, продолжением которой сейчас занимается Сойер.
Игры Transport Tycoon, RollerCoaster Tycoon, RollerCoaster Tycoon 2
Проекты RollerCoaster Tycoon 3
Web-сайт www.chrissawyer.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

Сильное deja-vu для любителей Transport Tycoon

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Неизменно затягивающий игровой процесс

– Несовременная графика; ошибки реализации некоторых моментов

Полмиллиона за рейс? Плюньте на экологию!



ФОРМУЛА ИГРЫ

Transport Tycoon + 10 лет анабиоза = **Chris Sawyer's Locomotion**

Паровозная классика

Максим Капинус

Как гласит одно правило, если что-то работает хорошо, то лучше ничего не трогать. Разве что немного отполировать согласно последним требованиям народных масс. Кто-то назовет это топтанием на месте, но пока живы видевшие Transport Tycoon, любой намек на продолжение серии будет воспринят с восторгом.

Ожидание длилось очень долго. Прародитель за десяток лет оброс утилитами, патчами, и появился даже свободно распространяемый проект Open TTD, внесший в геймплей довольно значительные изменения. Экономических стратегий a-la Transport Tycoon тоже было предостаточно, взять хотя бы недавно вышедший Transport Giant. Но при всех своих достоинствах в виде графики или развитой системы промышленных цепочек они явно проигрывали по части аддиктивности игрового процесса.

После первых известий о Locomotion стало понятно, что мир увидит реинкарнацию оригинала в чистом виде. Так сказать, digitally remastered с сохранением всех основных свойств игрового процесса. Такой расклад явно на руку старым поклонникам хита, но навряд ли привлечет сколько-нибудь значительное число новых. Одно только графическое исполнение отпугнет любого новичка, и не спасет даже поддержка больших разрешений (до 1600×1200). Конечно, некий косметический ремонт был проведен, и игровой мир Locomotion выглядит красочней, но не настолько, чтобы говорить о каких-то кардинальных изменениях.

Основное меню удивляет отсутствием пункта настроек. Начинать игру приходится с установками по умолчанию и лишь потом можно будет получить к ним доступ, чтобы продолжать с более приемлемым разрешением. В остальном интерфейс почти не изменился, прихватив, разве что, ряд элементов из другого проекта Сойера – RollerCoaster Tycoon 2. Из режимов игры сохранились только сценарии, где нужно добиться определенных экономических результатов. «Песочницы» как таковой нет, но есть миссии, не ограниченные по времени и вполне ее заменяющие. Еще одно нововведение – наличие мультиплеера для двоих игроков по TCP/IP, реализация которого предельно упрощена. Нет даже поиска хостов – потрудитесь набрать IP-адрес товарища вручную.

Внутриигровое пространство практически полностью клонировано из Transport Tycoon. Та же изометрия, та же прямоугольная сетка рельефа, те же паровозы и заводы. Разве что некоторые из них начали требовать два типа ресурсов для производства, а транспортный парк пополнился еще одним видом – трамваем. Довольно сомнительна по своей полезности новая система рельсодорогостроительства, позаимствованная из того же RollerCoaster Tycoon 2. Возможность убрать любой сегмент без лишних усилий – плюс, но кликать мышью при строительстве каждого нового – огромный минус. Учитывая немалые пространства, постройка длинного прямого участка дороги превращается в нервный тик. Нарекания вызывает и система семафоров, скорее мешающая движению поездов, нежели помогающая. Интеллект машинистов тоже не на высшем уровне – постояв недолго возле красного огня семафора, они предпочтут двинуться в противоположном направлении, а капитаны танкеров и вовсе блуждают по морским закоулкам, кружась на одном месте.

Бóльшую часть времени занимает не строительство, а продумывание стратегии и поиска наиболее выгодных транспортных путей, будь то пассажирские или товарные перевозки. Некоторые мелочи были учтены – теперь станция представляет собой некий блок, выстраиваемый прямо на рельсах и имеющий ограниченный объем хранимого товара. Если не хотите ждать, пока завод выпустит достаточное для транспортировки количество продукции, делайте несколько блоков-станций – это значительно увеличит складские возможности вокзала. Только учтите, что люди и почта, в отличие от мешков с мукой, ждать вечно не будут – городские остановки опустеют, если пассажиры отчаятся увидеть на горизонте автобус.

Тернистый путь в Лигу чемпионов

№11/2004 Домашний ПК ВЫБОР ★★★★★ РЕДАКЦИИ

Денис Галушка

ПАСПОРТ

Жанр спортивный симулятор
Разработчик/издатель EA Sports
Web-сайт www.easports.com

EA Sports
Известный производитель непревзойденных спортивных симуляторов практически для всех игровых платформ. Его последние продукты вряд ли можно упрекнуть в излишней аркадности.
Игры FIFA 2004, NBA Live 2005, NHL 2005, Nascar 2005 и т. д.
Проекты FIFA 2006, NBA Live 2006, NHL 2006, FIFA 2006 и многие другие
Web-сайт www.easports.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

В очередной раз лучший футбольный сим от EA. Без вариантов

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Отличные интерфейс, геймплей, графика и звук; мультиплеер; режим карьеры; новые приемы игры

– Режим карьеры – долгий и порой нудноватый путь в Лигу чемпионов

ФОРМУЛА ИГРЫ

FIFA 2004 + элементы Championship Manager = **FIFA 2005**

Другие спортивные игры этого года

NHL 2005 **ДПК 11/2004**
UEFA Euro 2004 **ДПК 7/2004**
FIFA 2004 **ДПК 12/2003**

При таком раскладе гол неизбежен



Всем любителям отечественного футбола и почитателям спортивных симуляторов, несомненно, было приятно узнать, что в число тех, кто в этом году представляет игру FIFA нового сезона, входит Андрей Шевченко – его фото красуется на обложке дисков.

Сразу отметим, что интерфейс FIFA 2005 стал более простым и выглядит намного симпатичнее, чем в прошлогодней версии. Опять присутствует раздел создания футболистов, знакомый фанатам по более ранним релизам. Новому игроку следует придумать имя, подобрать подходящую внешность, настроить его атрибуты и выбрать клуб, за который он будет выступать впоследствии. Кроме того, имидж игрока помогут создать вызывающе цветастые бутсы, а также разные аксессуары – серьги, повязки, браслеты.

Количество футбольных ассоциаций заметно возросло. Теперь вы сможете поиграть в чемпионатах Мексики, Бразилии и Португалии.

Режим карьеры (Career Mode) в FIFA 2005 заставляет полностью забыть о каких-либо европейских соревнованиях на несколько сезонов. Ведь отныне начинать тренерскую деятельность вам придется с клубом второго дивизиона, которому Лига чемпионов может только сниться. Все, что остается делать, – это умело управлять командой и уповать на то, что вам предложат работу в более именитом клубе. Всего же Career Mode рассчитан на 15 игровых лет, так что следует запастись терпением. Не стоит сильно обольщаться возможностью симуляции матчей – она стала гораздо продолжительнее и теперь напоминает подобный процесс в Championship Manager: самой игры не видно, однако периодически возникают сообщения о наиболее интересных событиях на поле. Успех в таком случае зависит от выбранной тактики и физической формы игроков, хотя при неблагоприятном для вас развитии ситуации вы в любой момент можете войти в игру.

Единственный способ быстрее ощутить прелесть официальных интернациональных матчей – это создать маленький «междусобойчик», т. е. свой собственный чемпионат, при желании назвав его в честь какого-либо престижного футбольного турнира.

За разные заслуги в данной игре вы будете зарабатывать очки. Об их начислении сообщается по факту выполнения той или иной задачи, например после победы в чемпионате. Количество набранных баллов легко узнать в разделе My FIFA 2005. Своими виртуальными ресурсами вы сможете распоряжаться в My FIFA 2005 Store – скажем, потратив их на открытие режимов ночных стадионов, приобретение новых мячей, альтернативных комплектов форм и даже на стимуляцию судей. Кроме того, в ассортименте этого «магазина» имеется ряд мелодий, которые после их «покупки» станут проигрываться в игре. Хотя в симуляторе и без того хватает самой разной музыки.

Игровой процесс в FIFA 2005 не многим отличается от прошлогодней версии, однако без новшеств не обошлось. Поведение футболистов стало еще реалистичнее. Так, в особо опасных моментах возле своих ворот защитники будут выбивать мяч на угловой или в аут. Отдавая пасс в неудобном для себя положении, игрок зачастую может упасть, не удержав равновесия. Правдоподобнее выглядят и игровые столкновения. Одной из главных фишек геймплея в этом году является First Touch («первое касание»). Другими словами, успешная атака во многом будет зависеть от того, как нападающий принял передачу. Естественно, более опытные футболисты, такие как Шевченко, смогут обрабатывать мяч профессиональнее. Для того чтобы данное действие осуществлялось эффективно, следует указать, куда будет направлен мяч, еще до соприкосновения с ним игрока.

Система вбрасывания из-за боковой линии также эволюционировала. Теперь нужно более искусно управлять перемещениями игрока, которому вы хотите кинуть мяч. В случае если подачу аута осуществляет соперник, ваша задача – накрыть потенциально опасных футболистов.

Графика в FIFA 2005 не претерпела капитальных изменений, хотя косметических навалом. Из самых значимых улучшений выделим лишь усовершенствованные модели зрителей: виртуальные фанаты выглядят объемнее, а их поведение стало более адекватным. Появились новые ракурсы, демонстрируемые камерой при подаче угловых, благодаря чему лучше видно ситуацию в штрафной площадке.

По традиции пополнился набор фраз у комментаторов. Теперь все чаще из их уст можно услышать обсуждение тактических схем команд и, что очень важно, весьма ценные для вас подсказки относительно замен.

Ну и наконец, не могут не радовать изначально встроенные мультиплеер и возможность сохранения лучших моментов футбольных баталий. Таким образом, игра снова удалась и в очередной раз обещает стать хитом сезона.

Трус не играет в хоккей

Максим Капинус

Производство «серийных» игр – дело нелегкое. Особенно трудно придерживаться правильного курса, согласно которому каждая следующая игра должна быть хоть немного лучше предыдущей. В противном случае игроки просто проигнорируют новинку и будут наслаждаться хоть и старой, но более интересной игрой.

Поклонников серии NHL по всему миру несметное количество. Они активно общаются посредством форумов, описывая возникшие проблемы и ошибки, обнаруженные в игре, высказывая пожелания к следующим версиям. Если оттачивать каждую новую серию, подвергая ее незначительным изменениям, то очень скоро получим идеальный сим, которым можно будет гордиться. Однако ребята из EA Canada, вероятно, не уделяют времени на посещение таких мест и чтению критики в свой адрес. Они сами прекрасно знают, каким должен быть симулятор хоккея, но почему-то их точка зрения расходится с мнением фанатов игры. В каждый следующий проект вносятся глобальные коррективы, и это напоминает блуждание слепца, пытающегося найти правильную дорогу.

Продукты от EA Sports традиционно поражают своим интерфейсом. Уж сколько было сказано по этому поводу – и все безрезультатно: перед нами очередной эксперимент над несчастными геймерами. Многочисленные кнопки подтверждения и попытка выйти из игры при нажатии *Esc* напрягают мозг. Управление в очередной раз абсолютно поменялось, причем такие кнопки, как *Ctrl* или *Alt*, вообще нельзя применить при переназначении. Благо, умельцы еще не перевелись, и вскоре появилась небольшая утилита, переопределяющая клавиши. Вопрос только в том, почему сами разработчики не озаботились этой проблемой.

После вполне приличного геймплея в NHL 2004 игра этого года довольно серьезно отступила назад. Аромат симуляции хоккея стал до неприличия тонок, оставив место брутальным столкновениям и значительно завышенным скоростям на площадке. Количество силовой борьбы выходит за рамки здравого смысла, напоминая больше американский футбол, а не хоккей. Основным способом игры становится не комбинирование на поле и применение различных тактических установок, а жалкие попытки избежать столкновения с защитниками противника. Те же, в свою очередь, намеренно идут в лобовую атаку, притягиваясь как магнитом к жертве. И даже если члены вашей команды будут бить головой об бортики и устраивать прочий геноцид, не ждите удалений и судебных разбирательств – судья не обращает внимания на такие мелочи. Вот игра высоко поднятой клюшкой – это да, нарушение. В опциях есть настройка параметров, связанных с силовой борьбой, но изменить ситуацию они не в состоянии. Нас по-прежнему убивают, а мы по-прежнему не сдаемся. Пройдя все круги ада, встретимся с последним монстром – вратарем. Его феноменальная реакция и умение вытаскивать самые гиблые шайбы заслуживают уважение. Прямо Нео какой-то, честное слово. На уровне сложности Difficult не помогают ни выходы один на один, ни внезапные удары по воротам – ничего.

В число позитивных нововведений можно занести систему Open Ice Control, позволяющую переключиться на игрока без шайбы и, совершив тактический маневр, запросить пас или удар по воротам. В главном меню теперь появился еще дополнительный режим игры – Free4All, понять обоснованность присутствия которого, увы, я оказался не в состоянии. Четыре человека по сети играют в нечто похожее на хоккейный deathmatch в одни ворота, пытаясь забить как можно больше компьютерному вратарю. Чтобы это действо было еще веселее и задорнее, головы у всех присутствующих сделаны гигантских размеров – искрометный юмор, правда?

Чемпионат мира в интерпретации от EA Sports совсем не тянет на такое громкое название – восемь сборных явно мало для масштабов мероприятия. Режим торговли так и кочует от версии к версии, абсолютно не изменяясь. Путем нехитрого пятиминутного кликанья мышью можно обменять какого-нибудь дилетанта на звезду вроде Пола Кария или Скотта Нидермайера.

Графические и звуковые навороты в данной серии никогда не страдали от недостатка внимания разработчиков, и NHL 2005 не исключение. Однако стоит ли бросать столько сил на еще большую детализацию лиц хоккеистов или привлекать творения Faith No More и Franz Ferdinand к изготовлению звуковой дорожки, если все так плохо на льду?



Не удивлюсь, если у российского тренера на затылке штрихкод

ПАСПОРТ

Жанр спортивный симулятор
Разработчик EA Canada
Издатель EA Sports
Web-сайт www.easports.com/games/nhl2005

EA Sports
Ежегодно количество игр, выпускаемых EA Sports, неуклонно растет. Футбольные, хоккейные, баскетбольные симуляторы – это только часть продуктов, созданных студией. Скоро совсем не останется видов спорта, которые не обзавелись бы собственной виртуальной копией.
Игры серии FIFA Soccer, NHL, Total Club Manager, NBA Live
Проекты 2006 FIFA World Cup, NHL 2006, NBA Live 2006
Web-сайт www.eacanada.com

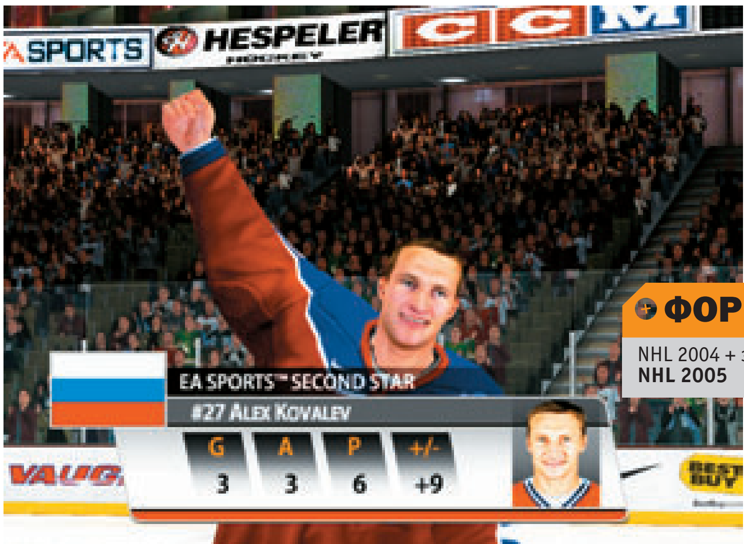
ВЕРДИКТ ★★★★★

Не очень удачная попытка сделать хороший хоккейный симулятор

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Красивая графика; система Open Ice Control

– Тотальный body-check; неудачная реализация некоторых режимов

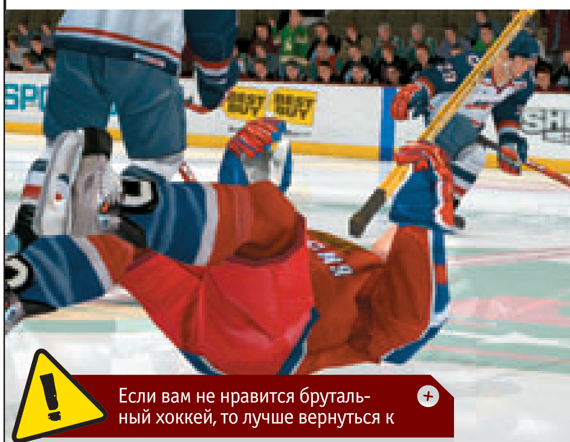


«Я не упал – меня уронили»

Сходство, можно сказать, поразительное

ФОРМУЛА ИГРЫ

NHL 2004 + элементы файтинга =
NHL 2005



Если вам не нравится брутальный хоккей, то лучше вернуться к
NHL 2004
ESPN NHL Hockey



Лучше потратить свое время на

Soldier of Fortune **ДПК 5/2000**
Delta Force: Black Hawk
Down **ДПК 5/2003**



Вы ведь уже соскучились за подобными надписями, верно?

У них появился новый кумир

ПАСПОРТ

Жанр FPS
Разработчик Zombie
Издатель Atari
Web-сайт www.atari.com/shadowops

Zombie
Компания, заявившая на весь мир, что Shadow Ops: Red Mercury будет первой игрой, использующей все прелести 64-битных процессоров с качественно новым уровнем графики и искусственного интеллекта. Но, судя по всему, игре и самые обычные CPU удивить нечем.
Игры Zork: Nemesis; Bodyglove's Bluewater Hunter; Atlantis; Alcatraz: Prison Break; Delta Force: Task Force Dagger; Ecks vs. Sever и др.
Проекты не объявлены
Web-сайт www.zombie.com

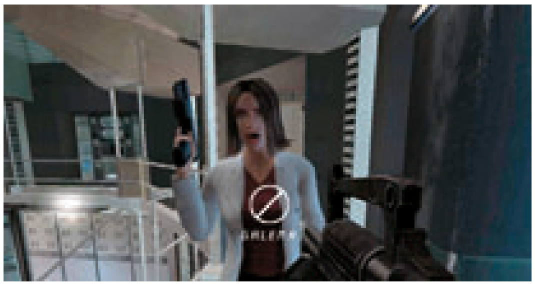
ВЕРДИКТ ★★★★★

Самый обыкновенный FPS категории «B», разработчики которого сулили чуть ли не революцию после его выхода. Ничего особенного

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Не самый плохой звук; музыка; интересные видеоролики

– Вопиющая линейность; заскриптованность; слабый AI; маленькие и короткие уровни



Такая женщина достойна даже Бонда. Джеймса Бонда

ФОРМУЛА ИГРЫ

Ядерная бомба + террористы = **Shadow Ops: Red Mercury**

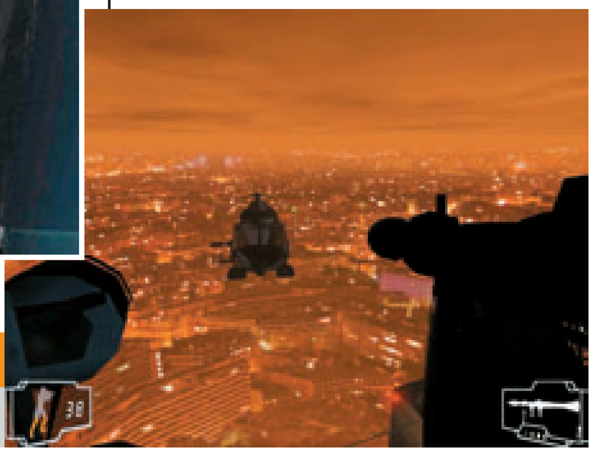
Жертва НТП

Янош Грищенко

Смотришь вот на список игр, вышедших из-под крылышка Zombie, и все вопросы насчет Shadow Ops начинают отпадать сами собой. К примеру, на их совести значится, пожалуй, самая неудачная часть из серии Delta Force, а именно – Task Force Dagger. А об остальных играх наверняка слышали только люди, обитающие исключительно в радиусе нескольких километров вокруг офиса разработчиков. Впрочем, довольно лирических отступлений и перейдем к новому творению Zombie.

Shadow Ops: Red Mercury (далее – SORM) больше всего похож на смесь многих (и, порой, далеко не самых лучших) шутеров за последние лет семь. Скажем сразу, что сюжетом игра не удалась. Казалось, что истории про украденное ядерное оружие в наше время – артефакт, музейный экспонат. Однако мы сильно ошибались. В SORM все перипетии сюжета завязаны исключительно на ядерной бомбе Red Mercury, русских террористах, мечтающих возродить, страшно сказать, СССР, и прочей шелухе, относящейся к широкому спектру низкосортной продукции, изобилующей в игровой индустрии. Конечно, в конце игрока поджидает «вау, сюрприз», который десятилетний ребенок, внимательно просматривая ролики, предугадает сразу же после пятой миссии.

Большой Злодей на фоне низкокачественной текстурки с видом на Париж



Кстати, о миссиях. Несмотря на то что их количество достигает 25, кажется, что игра очень короткая. Удивляться не стоит: если принять во внимание масштабы уровней, то все становится понятно. Мало того, что довольно тесно, так и размеры карт не выдерживают никакой критики. Будь то восточный город, джунгли или русская исследовательская база (конечно, снег и елки прилагаются), вас не покидает ощущение, что все идентично – просто там насадили деревьев, а тут вместо домов выросли холмы. Воевать в таких условиях, право слово, жутко неудобно. Но ведь на этом «чудеса» не заканчиваются. Верите или нет, но ко мне даже пришло озарение. До SORM я и представить не мог, что на коротенькой и жутко тесной улочке может разместиться огромная толпа кровожадных террористов. Они сидят на балконах, прячутся в окнах, выглядывают из-за машин и при этом успевают что-то гундосить себе под нос. О каком-либо интеллекте и речи быть не может. Временами доходило до абсурда: вышколенный сепаратист, пытаясь найти укрытие, иногда его все же находил, только вот почему-то разворачивался на 180 градусов и задумчиво глядел в прицел в совершенно другую сторону, буквально в паре метров от моего героя.

Стоит сказать, что в игре вы не одиноки. Помощников время от времени пытаются изобразить аж два напарника, ведомых AI. Впрочем, вкраплений электронного интеллекта у них мизер, в основном скрипты. Но если учесть, что вся игра с головы до пят заскриптована и линейна, то этот факт воспринимаешь как должное.

Все слова CEO Zombie о том, что они хотели сделать игру, похожую на голливудский боевик, оказались, мягко говоря, неправдой. Кроме двух вещей. Во-первых, в игре неплохие видеоролики. Во-вторых, музыку (кстати, весьма качественную) в SORM исполняет самый настоящий оркестр. Вот ведь прелесть.

Непрямой контроль

Андрей Грабельников

19.99. Цифры эти, говорящие о стоимости коробки с игрой, клеймят ее почище двоек в строчках рейтингов, обнаруживая принадлежность к бюджетному сегменту, продуктам второго класса, вызывая вполне оправданное пренебрежение. Medieval Conquest от забвения в нынешний плодоносный сезон спасло лишь призрачное воспоминание о том, будто игра принадлежит к редчайшему подвиду Majesty-клонов.

Majesty ветераны жанра поминают с неизменной теплотой. Игра вышла в те времена, когда самым актуальным времяпрепровождением считался скоростной обвод рамкой наибольшего количества юнитов. Стратегия наизнанку, первая самостоятельная игра, бархатная революция – вот что сумели выжать из себя недоумевающие журналисты, однако в сознании потребителя сомнительные комплименты не смогли компенсировать отвратительного внешнего вида и пугающе необычной концепции. Человечество продолжало ждать WarCraft III, коротая время за партиями в StarCraft. Спустя четыре, кажется, года прилежно скопированная концепция обнаружена в бюджетной RTS, пера никому не известных CatDaddy Games.

Жанр за отчетное время, конечно, претерпел некоторые изменения, однако подобная игровая механика по-прежнему кажется странной. Игрок, привыкший к беспрекословному повиновению, обнаруживает, что все наработанные скоростные и тактические навыки остаются не у дел – юниты не желают вменяемо реагировать на приказы. Влияние ограничивается лишь указанием локации, которую необходимо патрулировать. Каждый из юнитов оказывается вполне самодостаточной персоной со своими собственным именем, характеристиками и амбициями. Рекрутированные персонажи нуждаются как минимум в своевременном отдыхе, еде, медицинских услугах и развлечениях. Половину игрового времени приходится проводить, потакая чаяниям героев, возводя соответствующую сферу обслуживания. По мере набора опыта требования наемников возрастают. Магу 14 уровня не подобает ночевать в курятнике, ему подавай комфортабельные номера в фешенебельном отеле стоимостью в десятки тысяч. Финансы же начисляются за убиенных руками тех же наймитов-монстров, и чем «толще» зверь, тем большая за него полагается награда. Помимо всего прочего, герои требуют своевременного обновления амуниции согласно своему текущему статусу. На игрока также ложится бремя постоянного сканирования содержимого прилавков многочисленных магазинов. Не обнаруживший на полке долгожданного full-plate armor, боец, разразившись проклятиями, мигрирует за край карты, в гости к мифическому, более внимательному сюзерену. А ведь вы помните его еще оборванцем, и, как получив четвертый уровень, он приобрел свой первый щит, как израненный улепетывал от толпы разъяренных ящеров...

Размеры игровых карт в Medieval Conquest навевают мысли о мимолетности бытия и заставляют недовольно урчать в унисон все три с лишком гигагерца. Сюжет не в состоянии объять такой масштаб, поэтому одна карта служит полигоном для нескольких миссий подряд. Разработчики предлагают следующую схему – дабы намаявшийся в дороге наемник не плелся в противоположный конец карты к ближайшей закусочной, организовывать систему форпостов на отвоеванной у дикой фауны территории, между которыми герои курсируют на сверхзвуковых перекладных. В финале вырисовывается занятная и на удивление цельная картина – захватив большую часть карты, игрок обнаруживает себя посреди бурлящего жизнью средневекового мегаполиса, созданного своими стараниями и функционирующего безо всякого внешнего участия.

ФОРМУЛА ИГРЫ

Majesty – бюджет = **Medieval Conquest**



Модели, как видите, выполнены в мультипликационном ключе

Другие игры с indirect-control

Majesty: The Fantasy Kingdom Sim **ДПК 5/2000**
Evil Genius **ДПК 11/2004**

ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Cat Daddy Games
Издатель Take-Two Interactive
Web-сайт www.catdaddy.com/medieval.html

Cat Daddy Games
До недавних пор этот разношерстный коллектив не представлял из себя ничего интересного. Зато в частных случаях члены команды были замешаны в разработке Microsoft Flight Simulator 2001, Need for Speed (II, III, IV), Total Annihilation: Kingdoms.
Игры Championship Snowboarding 2004, Skateboard Park Tycoon III, Civil War: The Game, Cruise Ship Tycoon, School Tycoon
Проекты нет данных
Web-сайт www.catdaddy.com



Смайлик над головой персонажа символизирует получение уровня

ВЕРДИКТ ★★★★☆

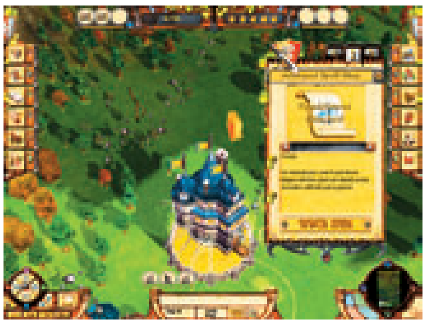
Симулятор средневекового менеджера по персоналу

Графика	★★★★☆
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★☆

+ Необычный игровой процесс; неплохое графическое и музыкальное оформление

– Игра очень быстро обнаруживает собственное дно

Магический бутик напоминает школу, где обучали Гарри Поттера





ФОРМУЛА ИГРЫ

Anarchy Online + Aliens =
Anarchy Online: Alien Invasion



Смирно! По порядку номеров рассчитайсь!

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG
Разработчик Funcom
Издатель в СНГ «МедиаХауз»
Web-сайт www.anarchy-online.com/content/game/alieninvasion

Funcom
Одна из самых известных на мировом рынке скандинавских игровых компаний. Базируется в Норвегии. С 1993 г. и по сей день выпустила больше 20 разножанровых игр как для ПК, так и для консолей. The Longest Journey входит в число лучших адвентюр всех времен и народов, а Anarchy Online стала первой MMORPG, официально доступной в СНГ.
Игры No Escape, The Longest Journey, Anarchy Online + дополнения
Проекты Dreamfall – The Longest Journey, две неанонсированные MMOG
Web-сайт www.funcom.com

ВЕРДИКТ ★★★★★

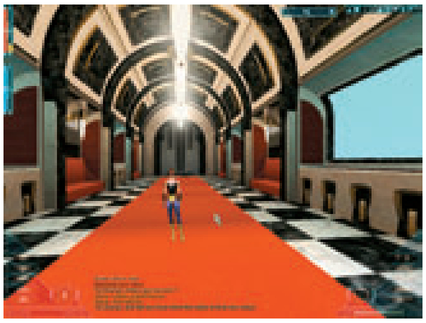
Серьезное развлечение для опытных игроков!

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

+ Интересный поворот sci-fi-сюжета; возможность строить города; более удобный интерфейс; новые перки; прекрасная работа художников

– Практически нет новых территорий; нацеленность на геймеров-ветеранов и командную игру

Почти Лувр!



«Чужие» без «Хищников»

Александр Птица

Несколько притормозив на 64 уровне свое продвижение по лестнице экспы (вследствие определенного перерыва в игре, связанного с летними каникулами и осенними командировками ее реальной ипостаси), авантюристка из корпорации Omni-Tek по имени Webbird вновь нырнула в гущу событий, происходящих на Руби-Ка (см. «ДПК», № 11, 2003).

Возвращение в мир двух солнц было неизбежным. Даже до офлайновой публики доходили сводки новостей, в которых сообщалось о том, что, кроме кланов и Omni-Tek, там появилась некая «третья сила», способная попить кровушки как у повстанцев, так и у Корпорации. С определенных пор на Руби-Ка стали наведываться корабли враждебно настроенных монстров-инопланетян. Вполне естественный поворот темы для sci-fi-сеттинга.

Пробежавшись по точкам массового сбора публики и пообщавшись с тусующимся там народом, Webbird выяснила, что в качестве мишеней для агрессии алиенсы выбирают города, созданные самими игроками. И тогда возник совершенно естественный вопрос: «А как же построить город, чтобы иметь удовольствие встать на его защиту от мерзких захватчиков?»

Вот тут-то и наступил первый «облом», имеющий, впрочем, очень разумное объяснение. Пролетарский поэт восклицал «Единица – вздор! Единица – ноль» и, по сути, был прав. Многие вещи в АО, с которыми одиночке никоим образом не справиться, делаются только в коллективе. Так и постройка городов, а значит, и последующее получение дозы кайфа от их успешной обороны доступны лишь членам гильдий. Охота пуще неволи – в итоге Webbird по протекции своей боевой подружки по имени Malena поступила на службу в Russian Alliance. Она насчитывает больше 70 членов, а руководит ею могучий фиксер 210-го уровня Rusich...

Отступление для новичков

Коллективные игрища – безусловно, штука хорошая, но как же узнает об агрессивных намерениях инопланетян зеленый новобранец, только-только начинающий осваиваться на Руби-Ка? Исследование этого вопроса много времени не заняло. Создание нового персонажа – дело нескольких минут, и вот уже «новорожденный» нанотехник Blackbirdie погружается в шаттл, который должен доставить его на Руби-Ка. Как и следовало ожидать, кораблик по пути подвергается нападению пришельцев, терпит аварию, и наш персонаж приходит в себя на берегу некоего залива, где по сути дела и происходит его знакомство с основами геймплея – боевой системой, принципами выполнения квестов и т. п. Короче говоря, «лягушатник» для тренировки и первоначального накопления экспы претерпел кардинальные изменения и вместе с тем состыковался с темой нашествия, поскольку даже на первых порах новичок убедится в реальном существовании некоторых образчиков враждебной инопланетной «фауны».

Опытный гид – это «щастье»

...Дедлайн сдачи этого материала неумолимо приближался, а у меня все как-то не складывалось с посещением города моей гильдии. Он построен в глуши в отдаленном периферийном районе Руби-Ка (исходя из корпоративных соображений, где именно он находится, говорить не буду). Чтобы добраться туда, моей «Сетевой Птичке» требовалась уйма времени, да и на пути подстерегали всяческие препоны.

Как же на своем личном опыте прочувствовать все новинки, внедренные в Alien Invasion? «Эврика! Я же знаком с могущественной леди по имени Ziana (в миру – community-менеджер АО Терри Перкинс)». Мгновенно была налажена с ней связь и заказан тур. Роль экскурсовода взяла на себя сама Ziana.

В назначенный час мы встретились в бойком месте возле магазинчиков в Бореалисе, а дальше пошли в ход ее «магические» способности. В мгновение ока Ziana и Blackbirdie оказались в уже готовом городе, а еще через несколько секунд перед нами выстроилась когорта инопланетных «солдат» во главе со своими командирами.

Мощь отдельных представителей армии захватчиков варьируется в очень широких пределах (от 2 до 300 уровня). За поверженных алиенсов даются очки alien experience. Их накопление позволяет открывать массу новых полезных перков, а трупики убиенных – настоящая сокровищница уникальных предметов, оружия, брони и прочего полезного «лута».

Количество и «качество» очередной волны захватчиков зависит от многих факторов. AI (на сей раз имеется в виду не Alien Invasion, а Artificial Intelligence) учитывает число членов гильдии, степень успешности их действий, общую массу народа в онлайне, местонахождение города и т. п.

После нескольких успешно отбитых гильдией атак появляется корабль-матка, и случайным образом из команды выбирается несколько игроков, которых «засасывает» внутрь летающего логова пришельцев. Способностей моей проводницы хватило и на то, чтобы собственноручно телепортировать меня внутрь вражеской базы. Кстати, на все разборки здесь дается ограниченное время. А по причине того, что именно тут обитают самые «жирные» пришельцы-боссы, результатом посещения корабля может стать отличный урожай собранных вещичек и солидное пополнение очков опыта.

Интерьеры инопланетных кораблей по стилю абсолютно непохожи на все, что мы до сих пор видели в AO. Доминируют зеленые и желтые тона, да такие едкие, что порой просто режет глаз. Не будем считать это недостатком. Просто пришельцы – совсем не такие, как мы, и они совершенно комфортно чувствуют себя в привычных условиях.

И вообще, талантами художников из Funcom я просто восхищаюсь. Замечу, что прежде чем отправиться на экскурсию по Alien Invasion, мне пришло в голову пробежаться по некоторым до боли знакомым локациям в Shadowlands. Как и в первый раз, губы сами по себе шептали: «Господи, как же здесь красиво!»

И в новом дополнении мастера арта в очередной раз заставили неоднократно восклицать «Wow!», сотворив удивительные и фантастические строения для городов, спроектировав изумительные интерьеры «гильдийских» зданий с прекрасными коридорами-галереями, переговорными комнатами, шикарными бассейнами, наделив пришельцев впечатляющей и вместе с тем отвратительной и отталкивающей внешностью.

В отличие от Shadowlands, где изумленным очам игроков открылся огромный доселе неведомый континент, Alien Invasion не балует переизбытком новых территорий. Ziana провела меня на одну из них, получившую ласкающее слух название Coast of Peace (Побережье Мира). И в этом раю мне были продемонстрированы только-только сошедшие с конвейера новенькие модели популярнейших на Руби-Ка средств передвижения Yalmah. Здешним «крутым пацанам» должны прийтись по душе их формы и ТТХ.

Комментируя нашу экскурсию на разных ее этапах, Ziana не раз обращала внимание на то, что в Alien Invasion достаточно много нововведений, касающихся именно социальных аспектов игры. Кроме коллективных действий по развитию «гильдийских» городов и защите их от вражеских нашествий, упомянем еще о том, что в ближайшее время появится возможность строить собственные магазины, а уж о существенном обогащении ассортимента товаров для них и говорить не приходится.

Резюмируя все впечатления и ощущения, полученные как от самостоятельных изысканий, так и в процессе тура с экскурсоводом, делаю вывод о том, что в Alien Invasion действительно неплохо реализованы свежие игровые идеи, однако вместе с тем ориентация на опытных игроков может сработать как сдерживающий фактор для новичков. С другой стороны, теперь у них появится мощная мотивация. Сформулируем ее примерно так: «Хочешь сражаться с пришельцами – расти над собой, вступай в гильдию и уж тогда складывай штабелями себе под ноги побежденных инопланетных монстров».



Медитация на фоне прекрасного пейзажа

ИЗВЕСТНО ЛИ ВАМ, ЧТО...

- разрабатывая дополнение Alien Invasion, компания Funcom «подружилась» с известным производителем мощных игровых компьютеров Alienware. Партнеры подписали договор о долгосрочном сотрудничестве. Так что не удивляйтесь, увидев на многочисленных бигбордах, установленных в городах на Руби-Ка, рекламу продукции Alienware;
- те, кто приобретал Alien Invasion по предварительному заказу, поощрялись бесплатным бонусом – выводком домашних литов, обладающих самыми разными характерами;
- уже выпущено два аудиодиска с записями музыкальных номеров из звуковой дорожки Anarchy Online.



Небоскребы, небоскребы, а я маленький такой



Не напоминает ли вам эта сценка незабываемый TRON 2.0?

Исследованиями онлайновых миров займитесь в играх

The Saga of Ryzom **ДПК 7/2004**
Lineage 2: The Chaotic Chronicle **ДПК 11/2003**

Живым не возьмете!

ПАСПОРТ

Жанр многопользовательский shooter
Разработчик Valve Software
Издатель Vivendi Universal
Web-сайт www.steampowered.com/index.php?area=productnews_CSS

Valve Software
Выходцы из Microsoft, Гейб Ньюэлл и Майк Харрингтон, основали собственную студию в 1996 г. Два года спустя появляется легендарная Half-Life, всколыхнувшая всю игровую индустрию. Впоследствии Valve берет на работу создателей популярного сетевого мода к Half-Life – Counter-Strike, который не сдает позиций до сих пор.
Игры Half-Life, Team Fortress, Day of Defeat, Counter-Strike
Проекты Half-Life 2
Web-сайт www.valvesoftware.com



Современные «стрелки» заканчиваются примерно так

ВЕРДИКТ ★★★★★

Самая знаменитая сетевая игра стала еще и самой красивой

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Впечатляющая физика; современная графика; ураганный и реалистичный геймплей

– Боты оставляют желать лучшего

Пришли, насорили…





Октябрьская революция

Максим Капинус

Движок Source поразил всех сразу после показа первых видеороликов игрового процесса Half-Life 2. Потрясающие физика и графические возможности, демонстрируемые на игровых выставках, вызывали обильное слюноотделение у фанов. Valve пообещала портировать на Source все проекты студии, начиная с Half-Life и заканчивая модификациями Day of Defeat и Team Fortress.

То, что вы уже сейчас можете поиграть в обновленный Counter-Strike, говорит о том, что Valve пока что держит слово. На моей памяти это первый случай, когда сетевая часть игры появляется раньше самого проекта. Боюсь, что новость о выходе CS:S в сочетании с впечатлениями игроков немного отодвинула на задний план все, связанное с Half-Life 2.

Можно сказать, что отличия CS:S от версии 1.6 носят сугубо косметический характер – в конце концов, никто и не обещал предъявить Counter-Strike 2. Сбалансированная и отполированная до блеска игра просто «пересела на другие колеса», чтобы преобразиться и стать более привлекательной для игроков, ранее избегавших Counter-Strike, называя его устаревшим и некрасивым. Получите и распишитесь – новая одежка обскачет любой сетевой шутер современности, показывая потрясающие эффекты и создавая непередаваемо реалистичную атмосферу происходящего. В отличие от бета-версии, содержавшей лишь одну карту de_dust, полная игра заряжена обоймой из девяти популярнейших уровней: cs_havana, cs_italy, cs_office, de_dust, de_dust_2, de_aztec, de_piranesi, de_cbble, de_chateau. Основная схема классических карт, к счастью, совершенно не изменилась, и бывалые игроки сразу почувствуют себя на них как дома. Сверкающие и отблескивающие паркетные полы, реалистичный рельеф керамической плитки, потрясающее солнечное и искусственное освещение – как все это сухо звучит по сравнению с тем, что в действительности представляют собой обновленные места боевой славы! Первое время просто не до стрельбы – хочется тихо пройтись арабскими улочками de_dust или побродить по старинному замку de_piranesi. Особое место в списке внезапно заняла cs_office, реализация которой заслуживает бурных оваций. Стандартные картины, висящие на стенах офиса, заменены шутливым стебом. Объектом шуток стал сам Counter-Strike с его терминологией. Как вам понравится лесной пейзаж с палаткой под двусмысленным названием Camping и совсем уж откровенной подписью ниже: «Сделай это с другими, пока это не сделали с тобой»? Подобным образом обыграны еще несколько терминов вроде ping и headshot. Да, и обратите внимание на диаграммы, которые показывает проектор в конференц-зале, – не пожалеете.

Венцом уровня, несомненно, является компьютерная техника. Уже несколько дней вся мировая публика самозабвенно занимается изучением комплектующих стоящих на столах компьютеров. «Разборка» ПК завораживает – отстрелить из корпуса можно все, начиная с приводов и заканчивая кулером на процессоре. На cs_italy отметим маленький базарчик, рискующий превратиться в самое зрелищное место во всей игре. Расположенные на прилавках арбузы и апельсины с бананами прекрасно разлетаются на мелкие кусочки при попадании пуль, а дуэлей с противоположных концов базара на этой карте бывает предостаточно.

Физика Source буквально преобразила игру, добавив к тому же еще и некоторые тактические ню-

ансы. Передвигаемые бочки могут служить ступеньками к недосягаемым высотам и одновременно перестают исполнять роль надежного укрытия от огня противника – одна брошенная граната раскидает весь импровизированный блиндаж в разные стороны. Однако ту же бочку можно повалить на землю и с помощью стрельбы заставить катиться в нужном направлении – в таком виде она послужит мобильным прикрытием от огня противника. Кстати, физика благотворно подействовала и на метание гранат, которые теперь запросто отпрыгивают не только от стен, но и от пола. Знакомство с flashbang попросту вводит в ступор. Оглушение и ослепление проходят медленно, уступая место расплывчатому изображению перед глазами и звону в ушах. Браво! Это лучшая на сегодняшний день реализация подобного эффекта.

Звуковое сопровождение тоже усовершенствовано. Спрятавшись за углом комнаты, совершенно четко слышишь, как пули глухо пронизывают подвесной потолок над головой, вызывая пылевые осадки. Эффект присутствия максимален. Приглушенные взрывы где-то вдалеке и стрекот автоматов весьма положительно влияют на формирование игровой атмосферы.

Модели террористов, спецназа и заложников никаких нареканий не вызывают. Разве что пока можно пожаловаться на то, что есть только один вариант исполнения для каждой стороны, но думаю, что эту проблему разрешат патчи и обновления. Убитые участники игры уже не уходят в небытие, а остаются лежать на поле боя. При попадании на игроке появляются кровавые пятна, четко показывающие место ранения. Физика и тут оказалась на высоте, демонстрируя полет тела в соответствии с мощностью и направлением попавшего заряда. Никаких неестественных поз – к концу раунда карта выглядит жутко кинематографично, демонстрируя отстрелявшихся вояк, раскиданных по уровню талантливой рукой режиссера.

Любителям тонкой настройки графики на этот раз предоставлена полная свобода действий. В зависимости от мощности системы можно отрегулировать производительность, изменив степень проработки моделей, теней, шейдеров. Нужно сказать, что и при низких установках игра показывает весьма приличную картинку, так что никто в обиде не будет. Любители экстрима могут консольными командами довести качество до умопомрачения, увеличив максимальное количество декалей на карте и детализацию удаленных объектов.

Владельцы качественных акустических систем тоже будут весьма довольны поддержкой Surround Sound 5.1 и 7.1, позволяющих четко определять местонахождение источника звука. Для тестирования аудионастроек есть даже специальная комната-уровень с расставленными в ней колонками.

Ощущения от сетевой игры в CS:S перешли на качественно другой уровень, не утратив положительных элементов версии 1.6. От отвергнутых игроками нововведений вроде баллистического щита остались только воспоминания. Встроенные боты вряд ли составят вам интересную компанию, поэтому пригодны лишь для первого знакомства. Сетевой код изменен и оптимизирован настолько, что переход на новый движок нисколько не сказался на пингах при игре на интернет-серверах.

На самом деле словами описать ощущения от нового Counter-Strike невозможно. В него надо просто начинать понемногу играть. Почему понемногу? Чтобы не сойти с ума.



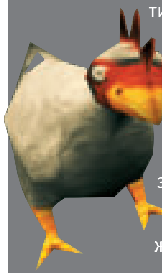
Советский автопром присутствует на многих картах



Эта сцена станет классикой

ВЕРНИТЕ КУРИЦ!

Настоящую волну возмущения в Интернете вызвал один, без сомнения, ужасный факт, касающийся уровня cs_italy. Все дело в пропаже пары местных куриц, мирно обитавших на рынке и радовавших глаз каждого пробегающего мимо. Как только выяснилась позорная недостача, в Сети появился Web-ресурс в поддержку пернатых (*www.bringbackthechickens.tk*), где любой сочувствующий может подписать специальную петицию в адрес Valve с требованием вернуть птичек. На главной странице торжественно сообщается, что с претензиями согласен и автор оригинальной карты cs_italy, некто DigiChaos. Нам остается только следить за развитием этого детектива и надеяться, что справедливость все же восторжествует.



Если хочется того же, только с танками и самолетами, то покупайте

Battlefield: Vietnam
Joint Operations: Typhoon Rising **ДПК 11/2004**

ФОРМУЛА ИГРЫ

Counter-Strike 1.6 + Source =
Counter-Strike: Source

«Аура»/Aura: Fate of the Ages



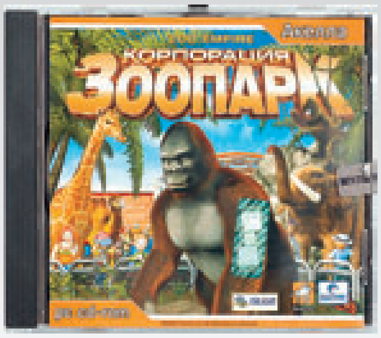
Жанр адвентюра
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★☆

«Ауре» немножко не повезло. Поначалу мы планировали ее полноценный обзор, но выход Myst IV спутал карты. Как ни крути, классику нужно уважать, и поэтому неплохой клон, каковым является «Аура», переехал в раздел «Локализации». Кстати, «Акелла» сработала очень оперативно, и на наш рынок игра поступила всего лишь месяц спустя после международного релиза.

Среди множества «мистообразных» адвентюрных поделок, постоянно штампуемых в кузницах The Adventure Company и ее партнеров, эта игра все-таки выделяется приличной графикой, неплохими головоломками и... сюжетом, вобравшим в себя кучу фэнтезийных штампов – кольца, артефакты, власть над миром и т. д. и т. п.

Забавно, что костяк команды Streko, разработавшей игру, составляют «наши люди», однако же пришлось делать локализацию исходного англоязычного продукта. Что ж, перевод, в общем, неплохой, но, как частенько бывает у «Акеллы», формальный какой-то, без «божьей искры».

«Корпорация Зоопарк»/Zoo Empire

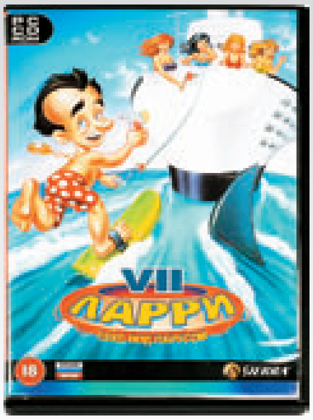


Жанр экономическая стратегия
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Дети обожают ходить в зоопарк – это аксиома. Почти так же неоспоримо то, что они любят строить зоо- и лунапарки в компьютерных симуляторах. Воспользовавшись этим фактом, Microsoft сумела продать свой Zoo Tycoon огромнейшим для PC-игр тиражом в 1,5 млн экземпляров. Естественно, тут же появились клоны и подражания. Один из них – Zoo Empire от компании Enlight. Явно ориентированный на детей, преследующий воспитательные и образовательные цели, красочный и веселый продукт, к сожалению, не так интересен, как оригинал. Но, тем не менее, он позволит юным зоологам дождаться выхода полноценного сиквела от Microsoft в конце ноября этого года.

Русификация от «Акеллы» получилась весьма качественной и выпущена с минимальной задержкой во времени. Особо порадовал нас голос советчика, в котором явно прослушиваются незабвенные интонации Дроздова.

«Ларри VII: Секс под парусом»/ Leisure Suite Larry: Love For Sail



Жанр адвентюра
Издатель SoftClub
Локализатор SoftClub
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Пока современные подростки млеют в ожидании явления нового, изрядно помолодевшего, а по большому счету, совсем другого Ларри, компания SoftClub, играя на ностальгических чувствах ветеранов игрового фронта, подбрасывает последнюю по времени выпуска (1997) историю о «том самом» легендарном Ларри-в-выходном-костюме.

Мы бы не назвали седьмого «Ларри» лучшей игрой всего пока шестиэпизодного сериала, но при всем при том она во многом превосходит большинство современных «конвейерных» адвентюр. Приключения ловеласа-неудачника, окруженного прекрасными дамами из экипажа фешенебельного лайнера, не только дают отличную смеховую разрядку, но и радуют интересными квестами.

Играть в локализованную версию любой классической адвентюры от Sierra имеет смысл только тогда, когда она выполнена на «пятерку». Мы имеем как раз тот самый случай. Прекрасно чувствуется, какой кайф ловили переводчики и актеры, участвовавшие в реализации проекта. Так что в путь, господа! На лайнере вас ждут Лайза Минетти, Либидия, Кончита и их эффектные подруги.

«Летние игры. Афины 2004»/Sommer Spiele



Жанр спортивный симулятор
Издатель «Одиссей»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

Скажем сразу, данный симулятор имеет примерно такое же отношение к Афинской летней олимпиаде, как и недавно отрецензированный нами Ski Jumping. Так что считать эту бюджетную поделку официальным лицензированным продуктом нет никаких оснований. Тем более что нареченный просто Sommer Spiele («Летние игры») немецкий оригинал и не претендовал на официальность.

По характеру геймплея во всех одиннадцати дисциплинах по трем видам спорта (легкая атлетика, стрельба, плавание) отличий от древних игр времен 16-битных телеприставок типа Sega Megadrive практически не наблюдается. Разве что графика стала трехмерной.

Локализации подобных игр можно клепать десятками без особых проблем. А собственно, что при этом делается? Русификация меню да несколько командных реплик на родном языке. Но на наш взгляд, в «Летних играх» даже элементарные «На старт! Внимание! Марш!» звучат как-то неубедительно.

«Львиное Сердце»/Lionheart

Жанр ролевая игра
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор Nival Interactive
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★★

Какую RPG в лице Lionheart мы потеряли! Если бы вся она, от начала до конца, выглядела так же, как и первая треть игры, можно было бы говорить, что у величайшей CRPG всех времен и народов Planescape: Torment появился достойный конкурент. Увы, не получилось. То ли Reflexive, которая до Lionheart делала лишь shareware-продукты (надо сказать, гениальные), не смогла выдержать заданный на старте темп, то ли агонизирующая Interplay всеми силами мешала разработчикам, но факт остается фактом: окончание Lionheart – просто ужасающая своей однообразностью аркада. Тем не менее только ради первой части игры с ней обязаны познакомиться все ценители жанра.

Учитывая количество диалогов и оригинальных персонажей, хороший перевод и качественная озвучка здесь крайне важны. И в Nival все сделали великолепно – без сучка без задоринки. Пожалуй, это одна из лучших работ компании.



«Особь»/Breed

Жанр action
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор Nival Interactive
Игра ★★☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

В эпоху, когда космические корабли бороздят просторы Большого театра, а великолепные шутеры выходят один за другим, появление Breed воспринимается как прямое оскорбление. Формула, поставленная нами в обзоре (ДПК 6/2004), звучит, как диагноз: Breed = Kreed + Chrome. И хотя авторы слезно жаловались на всех Web-сайтах на то, что коварный издатель якобы отправил в печать бета-версию игры и вообще всячески обижал талантливых разработчиков, верится в это с трудом. На фоне Painkiller, Far Cry и DOOM 3 творение Brat Designs просто удручает. Кривой дизайн миссий, отвратительный AI и вызывающий острое неприятие геймплей, вот самое теплое, что можно сказать в адрес игры.

Странно, что локализацией этого урода занялись мастера из Nival. Впрочем, к делу они подошли без обычного энтузиазма. Перевод выглядит непрофессиональным, а озвучка страдает неестественностью и казенностью.



«Партийный (Веселый) боулинг»/Party Bowling

Жанр аркада
Издатель «Полет Навигатора»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★☆☆

Неизвестному герою в компании «Полет Навигатора», работавшему над обложкой и описанием этой аркады, мнящей себя симулятором, надо бы оторвать руки. Какой к черту Ленин, какое к собакам золото партии? При чем здесь заглавие на коробке («Партийный боулинг»), если после загрузки игра демонстрирует совсем другое название – «Веселый боулинг»?

На самом деле Party Bowling – это не коммунистический квест, а shareware-аркада на тему боулинга. Весьма непритязательная как в графическом, так и в игровом плане, но, тем не менее, увлекательная (рейтинг *popular* на Download.com). С мини-чемпионатом, задачками на разбивание и четырьмя персонажами, а также, и это главное, с многопользовательским режимом. К сожалению, насладиться игрой мешают ошибки, внесенные при локализации. Перепутанные персонажи и более чем эксцентричная система подсчета и индикации очков. Порой она просто не работает, что не на шутку выводит из себя.



«Повелитель магии»/Empire of Magic

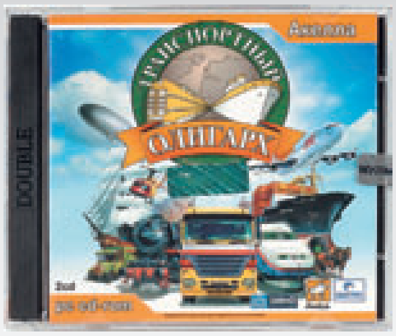
Жанр пошаговая стратегия
Издатель «Новый Диск»
Локализатор «Новый Диск»
Игра ★☆☆☆☆
Локализация ★★☆☆☆

Вопрос о вменяемости создателей Empire of Magic возник сразу после выхода игры в прошлом году. Выпускать проект, который выглядит, как любительская поделка десятилетней давности, а играется, как плохо оттестированная бета-версия, по крайней мере, странно. Еще загадочней выглядит его издание на русском в конце 2004 г. В Empire of Magic плохо все – заставочные ролики сделаны явно школьниками, графика нарисована на коленке (один взгляд на системные требования скажет вам многое), звуковое сопровождение ужасно. А уж геймплей иначе как одним большим недоразумением не назовешь. Честное слово, первый Disciples на три порядка лучше, не говоря уж о втором.

Локализация тоже не заслуживает добрых слов. И если голос чтеца еще можно выдержать, то пафосный перевод и нечитабельные шрифты (особенно на больших мониторах) – нет. Вердикт однозначный – в мусорник.



«Транспортный олигарх»/Transport Giant



Жанр экономическая стратегия
Издатель «Мультитрейд»
Локализатор «Акелла»
Игра ★★★☆☆
Локализация ★★★★☆

Казалось бы, что может быть проще транспортной стратегии? Берешь Transport Tycoon предшественников и улучшаешь графику – всего-то делов. Отлаженный внутренний механизм грязными руками трогать не стоит – работает, и слава богу. Увы, авторы Transport Giant пошли иным путем, вмешавшись в геймплей, изменив интерфейс и зачем-то сделав игру плоской. Это было ошибкой. Даже улучшенная, впрочем не очень сильно, графика не спасла получившегося мутанта. Играть в Transport Giant практически невозможно и невообразимо скучно. Возьмите лучше не столь красивую, но зато очень интересную Chris Sawyer's Locomotion, благо ее обзор есть в этом номере «ДПК».

Русификация стратегии выполнена достаточно старательно и, в целом, неплохо. Некоторые огрехи в переводе и согласовании имеются, но назвать их существенными нельзя. Озвучки в игре нет.

«Трасса 66»/US Racer



Жанр аркадные гонки
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★☆☆☆☆
Локализация ★★★☆☆

До недавних пор мы просто игнорировали творения голландской студии Davilex, с завидным упорством и постоянством который уж год (компании скоро стукнет двадцать) выпекавшей однообразные серенькие автоаркады, исключительно бюджетные и похожие друг на друга как две капли воды. Но «чудо» под названием US Racer переполнило чашу нашего терпения. В этой игре плохо все. И физика, позволяющая тяжелым автобусам скакать, как резиновым мячикам; и дизайн трасс, больше напоминающих желоба для бобслея; и модели автомобилей, пришедшие к нам прямиком из эпохи x386; и убогая графика; и не менее убогий геймплей. Одним словом, мы настоятельно не рекомендуем.

Что же до локализации, то выполнена она вполне сносно, во всяком случае, лучше, чем сама игра, хотя порой наблюдается некоторая несинхронизация речи и картинки, да и набор фраз, произносимых персонажами, весьма скуден.

«Частная клиника»/Theme Hospital



Жанр экономический симулятор
Издатель SoftClub
Локализатор SoftClub
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Серия ретро-локализаций, время от времени выходящих из недр SoftClub, пополнилась еще одним старым добрым хитом (1995), в котором игроку предлагалось стать во главе провинциальной больнички и обеспечить ее нормальное функционирование. Несмотря на кажущуюся простоту, выполнение этой задачи повсеместно требует от господина главврача оригинальных решений и нестандартных подходов. Уж слишком здесь своеобразны и пациенты с невероятными болезнями, и персонал, отягощенный собственными проблемами.

«Частная клиника» – отличная иллюстрация тезиса о том, что «решает» не графика, а геймплей. Даже сейчас архаичные разрешения абсолютно не мешают получать удовольствие от игры.

Этому способствует и великолепный перевод, а точнее, реальная локализация, ведь в английской версии не было, скажем, врача по фамилии «Гробашвили», а здесь есть. Все таблицы, элементы интерфейса и сообщения, появляющиеся по ходу игры, переведены грамотно и с отличным чувством юмора. А собственно, другого здесь и не требовалось.

«Barbie. Принцесса Рапунцель. Приключения в стране творчества»/Barbie as Rapunzel



Жанр развивающая детская адвентюра
Издатель 1С:Мультимедиа
Локализатор «1С»
Игра ★★★★☆
Локализация ★★★★★

Наконец-то и к маленьким девочкам 5–8 лет пришел праздник. Встречайте первую ласточку из официальной линейки развивающих игр, в которых главную роль играет всеобщая любимица Барби.

Действие происходит в сказочных декорациях. Накануне бала-маскарада случилось несчастье. Злая колдунья обратила в камень принца Штефана, спрятала его в укромном месте, камни из его короны разбросала где ни попадя, а прекрасный замок лишила всего великолепия. Маленьким пользовательницам домашних ПК придется помочь принцессе Барби-Рапунцель справиться со всеми задачами.

Видимо, любят детей в «1С». А как же еще иначе объяснить превосходную локализацию, по своему уровню оставляющую далеко позади многие другие проекты уважаемой фирмы. Переведены даже вокальные номера. А уж о прекрасной работе актрис, озвучивавших принцессу и симпатичную дракониху Пенелопу, и говорить не приходится.



dFOTO Motion Pictures 2005

DIGITAL DFOTO

Внимание!
Конкурс любительских видеофильмов

Организаторы
Редакция журнала «dFOTO» ,
компания Pinnacle Systems, Киевский
международный кинофестиваль «Молодость»

Цель конкурса
Помочь проявить себя одаренным энтузиастам
любительского видео

Сроки проведения
1 ноября 2004 г. – 15 февраля 2005 г.

Темы конкурсных работ

музыкальный видеоклип
(максимальная продолжительность – 5 мин)
игровой фильм
(максимальная продолжительность – 15 мин)
документальный
или **научно-популярный фильм**
(максимальная продолжительность – 10 мин)

Номинации конкурса
В каждой теме конкурса определяется 1, 2 и 3 место за лучшую работу.
При оценке учитываются оригинальность идеи, ее художественное
и техническое решение.

Призы*
За 1-е место в каждой категории – Pinnacle Liquid Edition 6
За 2-е место в каждой категории – Show Center
За 3-е место в каждой категории – Studio DV + штатив Manfrotto

Призы предоставлены компанией **MacHOUSE**: тел. 461-7878, *www.pinnaclesys.com.ua*.
Кроме того, подпиской на «dFOTO» и ценными призами от MacHOUSE в каждой категории будут отмечены работы, получившие «Приз зрительских симпатий».

PINNACLE SYSTEMS
www.pinnaclesys.com.ua



Pinnacle Liquid Edition 6 | **Show Center** | **Studio DV + штатив Manfrotto**

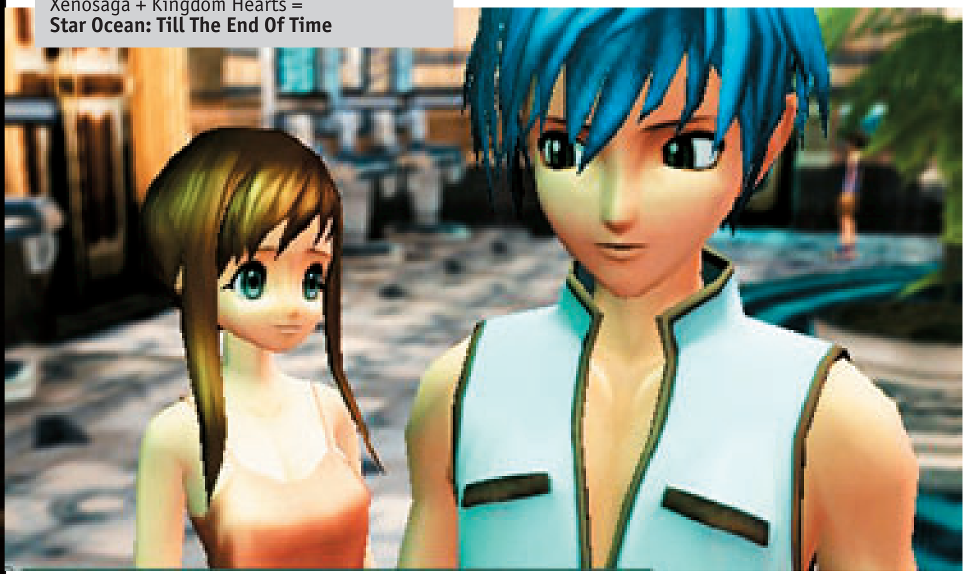
*Под призом подразумевается возможность приобрести товар за 1 гривню.



ФОРМУЛА ИГРЫ

Xenosaga + Kingdom Hearts =
Star Ocean: Till The End Of Time

Дизайн персонажей в SO3 – классический анимешный



ПАСПОРТ

Жанр jRPG
Разработчик tri-Ace
Издатель Square Enix
Web-сайт starocean.net

tri-Ace
Японский разработчик, тесно сотрудничавший в свое время с издателем Enix, а после его объединения со Square – и со Square Enix.
Игры Star Ocean, Star Ocean: The Second Story, Valkyrie Profile
Проекты Radiata Stories
Web-сайт www.tri-ace.co.jp

ВЕРДИКТ ★★★★★

Одна из самых интересных jRPG для PS2

Графика	★★★★★
Звук	★★★★★
Играбельность	★★★★★

\+ Детально проработанный мир; захватывающий сюжет; интересные нововведения в геймплее

– Боевая система понравится не всем

Главный герой и его товарищи



Звездные короли

Сергей Светличный

Каждый мало-мальски знакомый с консольными играми геймер знает, что Square Enix – это Final Fantasy. Самая популярная jRPG в мире. И ныне и присно и во веки веков. Точка, аминь, вопрос закрыт.

И, как и практически любое другое устоявшееся мнение, оно имеет мало общего с действительностью. Да, Final Fantasy – самая известная и коммерчески успешная серия игр Square Enix, однако не одной только FF жив этот издатель. Причем, как водится, в тени остаются проекты, в своем роде гораздо более интересные, чем получившие всемирное признание. Тут уместно вспомнить Hanjuku Eiyuu – совершенно безумную тактическую jRPG, являющуюся злостным стебом над штампами этого жанра в частности и миром консольных игр вообще (чего стоит один только сюжет последней части, где наше альтер-эго вместе со своими приятелями – спрайтовыми героями oldskool-гейминга – объясняет новомодным полигональным персонажам, кто в доме хозяин). К сожалению, за пределами Японии этот сериал так и не появился – и есть вполне оправданные опасения, что и готовящаяся к выходу Hanjuku Eiyuu 4 также не заговорит по-английски.

Однако еще один проект от Square Enix (более традиционный, чтобы не сказать – классический) западным геймерам все-таки доступен, причем истинными знатоками японских ролевых игр он оценивается более высоко, чем «попсовая» Final Fantasy. Это цикл Star Ocean, третья часть которого не так давно добралась наконец до англоязычного мира.

Впрочем, традиционное для jRPG годичное ожидание локализации стоило того – в награду мы получили сразу Director's Cut, т. е. расширенную версию оригинальной игры, не только разжившуюся дополнительными персонажами, вещами, мини-играми, подземельями и энным количеством озвученных диалогов, но еще и избавленную от значительного числа багов, имевшихся в первоначальном релизе. Правда, в довесок нам достался просто ужасный низкобюджетный английский дубляж, но это уже мелочь. Хотя если учесть, что в оригинале SO3 была озвучена мастерами, работавшими над такими известными аниме, как Bubblegum Crisis, Scryed, Vandread и Love Hina, приходится признать, что это – очень досадная «мелочь»...

Хотя Till The End Of Time и является третьей частью сериала, ее связь с предыдущими играми довольно слабая (действие TTEOT разворачивается спустя четыре столетия после второй игры), так что те, кто в свое время, еще на PSOne и NES, упустил из виду этот сериал, могут не беспокоиться – для понимания SO3 прохождение SO1/2 отнюдь не обязательно.

Итак, перед нами – классический образчик научной фантастики, так называемый sci-fi, причем поначалу сюжет явственно отдает американской НФ 60–70 гг. Далекое будущее, звездная империя, сложная политическая обстановка в Галактике – одни цивилизации дружат против других, третьи притворяются воюющими с четвертыми. Мы играем за парня по имени Fayt Leingod, отправившегося вместе со своей семьей в отпуск на одну курортную планету... которая совершенно неожиданно для всех подвергается загадочной атаке со стороны цивилизации, в этой самой планете вроде бы абсолютно незаинтересованной. В ходе спешной эвакуации он теряет своих родных, и после череды головокружительных приключений, спасаясь с подбитой орбитальной станции в аварийной шлюпке, попадает на отсталую планету – когда-то, несколько столетий назад, ее пытались колонизировать, однако все связи с метрополией были утрачены, и колония оказалась отброшена в развитии в район XVIII ве-

ка. Вскоре за Фэйтом прибывает спасательная группа, а следом за ней – все тот же неприятель, атаковавший сначала курортную планету, а затем и звездолет, на котором пытался спастись Фэйт. Столько внимания к ничем не примечательному студенту со стороны различных галактических федераций выглядит несколько подозрительно, тем более что со временем появляются неясные намеки на то, что всю эту войну развязали исключительно ради него и его родителей, являющихся лучшими специалистами в науке, имеющей отдаленное сходство с современной генетикой...

В лучших традициях jRPG, сюжет в Star Ocean 3 закручен совершенно невероятным образом. И хотя временами он неприятно «провисает», причем порой – на несколько часов подряд, в целом производит исключительно благоприятное впечатление. Отлично проработанные характеры главных героев, тщательно продуманная игровая вселенная, неожиданные повороты сюжета – вот визитная карточка Till The End Of Time. И если поначалу разворачивающаяся перед нами история производит впечатление вышедшей из-под пера одного из столпов американской фантастики вроде Роберта Хайнлайна или Пола Андерсона, то уже к середине игры, с раскрытием характеров персонажей и мотивации их поведения, сюжет приобретает явственные японские черты, а в классический sci-fi с его бластерами и звездолетами очень органично вплетается такое же классическое средневековое фэнтези со сказочными королевствами и волшебными драконами...

В плане боевой части Star Ocean 3, к сожалению, не настолько однозначна, как в части сюжета. То есть «боевка» сама по себе проработана замечательно, ряд идей в ней очень любопытен, однако понравится она не всем. Если вы не в восторге от ATB-системы предыдущих «финалок», предпочитая им чистую «походовку» Final Fantasy X, то боевая система SO3 вам, скорее всего, не понравится. Дело в том, что бои тут полностью протекают в реальном времени, никакой очередности ходов нет и в помине. Они настолько динамичны, что на Западе игру даже причисляют к жанру action/RPG. При взгляде со стороны вообще кажется, что на боевой карте царит полнейший хаос – все бойцы одновременно бегают, размахивают мечами, стреляют, произносят заклинания, и неподготовленный человек просто не в состоянии понять, что где происходит, и на кого кем надо нападать. К счастью, сложность боев нарастает постепенно – сначала мы сражаемся одним персонажем против одного противника, потом – двумя и лишь спустя несколько часов ведем в атаку полную «партию» из трех бойцов, так что время освоиться с боевой системой и привыкнуть к царящему на поле сражения хаосу у геймера есть. Благо осваиваться есть с чем – несмотря на кажущуюся аркадность, система характеристик и принципы ведения боя в SO3 по сложности не уступают ни Xenosaga, ни Suikoden, ни самым серьезным частям Final Fantasy.

Как и в большинстве других jRPG, в Star Ocean 3 имеется масса побочных заданий и необязательных мини-игр, выполнение которых отнимет гораздо больше времени, чем прохождение по основному сюжету. Отдельного упоминания достойна система «изобретений» различных вещей – ваши персонажи могут заниматься изобретательством в самых разных сферах, от кузнечного дела и до кулинарии, причем самые лучшие вещи в игре купить нельзя, их можно только изготовить. Эта составляющая проработана настолько детально, что вы можете провести в местных мастерских десятки часов... Да-да, вы не ослышались. Дело в том, что хоть до «финиша» и можно добежать часов за 40–60 (особенно если пользоваться солюшеном), на полное прохождение игры, по отзывам излазивших SO3 вдоль и поперек, уйдет около 200–300 часов. Так что если взять на работе отпуск и играть в Till The End Of Time по 16 часов в день (8 часов оставляем на сон), то за полмесяца вы ее как раз закончите...

Если боевая система Star Ocean 3 вас не устраивает своей высокой динамикой, попробуйте

Xenosaga Episode I:
Der Wille Zur Macht **ДПК 6/2003**
Suikoden III **ДПК 3/2003**



Противники в игре бывают самые разные, и ожившие каменные надгробия – это еще не экзотика

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

Во второй части Star Ocean было более 80 различных концовок? На этом фоне десяток окончаний SO3 смотрится довольно бледно.



«Не озеро – лагуна!»



Трое на одного – абсолютно честный расклад

Последний писк

Андрей Грабельников

Пышущие нечеловеческой энергией герои комиксов – назойливые завсегдатаи индустрии. Макулатура безболезненно транслируется в байты к вящей выгоде всех заинтересованных сторон, кроме обывателя. Опять корявый спайдермен мечется меж тремя очень условными коробками, обозначающими, видимо, Нью-Йорк. Другое дело, когда разработчики, отринув постыдные мысли о лицензировании, используют бумажную стилистику для усиления изобразительной силы. Замечательный игрокитч Freedom Force помните? Встречайте Astro Boy – остромодную помесь графической новеллы, выдержанную в стиле ретрофутуризма, и незатейливой аркады с ролевыми элементами. Ведомый игроком звездный мальчик (а главный герой оказывается наряженным в зеленые трусы карапузом), преодолевая тяготы скроллера средней сложности, понемногу развивает немногочисленные характеристики. Количество HP, сила удара, мощность специальных приемов и jet-двигателей, позволяющих астробою упражняться в воздушной акробатике, – вот параметры, определяющие суть харизматичного супергероя. Примечательно, что каждое вложение в одну из характеристик наглядно отражается на деле – к большому нашему визуальному удовольствию. Пролог некоторых миссий обставляется, разнообразия ради, в духе недурственной вариации на тему Xenon (вид сбоку, бешеная скорость, отстрел назойливых воздухоплавающих недругов). Концовка этапа же, разумеется, единственно в данном случае возможная – рандеву с выборочно уязвимыми боссами. И не верьте, слышите, тому, что титры сопровождают концовку игры! Wake up Astro, this is rebirth!





Astro Boy: Omega Factor

Жанр action
Разработчик Treasure/Hitmaker
Издатель Sega
Web-сайт astroboy-gba.sega.jp



ВЕРДИКТ ★★★★★

Стиль, стиль и еще раз стиль возводит этот достаточно ортодоксальный action на пьедестал

Графика	★★★★★
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★★

\+ Стильный антураж графических новелл; крепкий, не отходящий от шестнадцати канонов игровой процесс

– Скучноватые уровни

Твист черного дракона

Андрей Грабельников

Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon

Жанр Turn-based strategy/RPG
Разработчик Amusement Vision
Издатель Atlus Software/SEGA
Web-сайт shining-force.jp

ВЕРДИКТ ★★★★☆

Очередная добротная инкарнация классики, требующая массу времени для пристального изучения, которое, однако, никак не назовешь потраченным даром

Графика	★★★★☆
Звук	★★★★☆
Играбельность	★★★★☆

\+ Приятная графика; интересный боевой режим

– Есть и лучшие игры в этом жанре

Продолжая изыскания в широчайшем ассортименте игр для GBA, мы наткнулись на Shining Force: Resurrection of the Dark Dragon, ремейк 16-битной Shining Force: The Legacy of Great Intention, одной из первых приставочных игр, выпущенных в формате turn-based strategy. Интересно, что рассмотренные лично вашим покорным рецензентом GBA-релизы до сих пор полностью соответствовали содержанием своему миниатюрному формату. А появившаяся SF:RotDD – игра, которой впору соревноваться с серьезными PC-продуктами. Поразительно, как это в такую коробочку уместились километры диалогов, десятки персонажей, вагоны оружия и РПГ-элементы!

Путешествующий по страдающему от происков Черного Дракона королевству герой наделен сценаристами тяжелой формой амнезии (таковы они – 16-битные сюжетные каноны). Он ведет пространные беседы с сонмом NPC (буквально каждый охранник с готовностью мусорит информацией), получая от некоторых из них квесты. Изюминка этой части игры – в поиске и привлечении персонажей, готовых сражаться под вашим командованием. Всего таких NPC в игре около тридцати, однако вывести на поле брани дозволяется максимум дюжину. В боевом режиме стороны совершают поочередно ходы, используя особенности рельефа. Традиционно слабые классы (вроде магов и лучников) мечут друг в дружку спецэффекты и стрелы, подкованные физически воины становятся в спарринг. Примечательно, что некоторые участники могут использовать бонусные карты, наделяющие дружественных персонажей специальными возможностями – редкий случай на данной платформе.







Sky Captain and the World of Tomorrow/ «Небесный капитан и мир будущего»

Вам нравится классический рассказ Уильяма Гибсона «Пространство Гернсбэка» (The Gernsback Continuum)? Испытываете ли вы ностальгию, перелистывая журнал «Техника–молодежи» за 60–70 гг. (за неимением Amazing Stories и этот сойдет)? Восторгаетесь грандиозными проектами архитекторов и конструкторов-футуристов первой половины прошлого века? Если ответы на все эти три вопроса положительные, Sky Captain and the World of Tomorrow не оставит вас равнодушными.



Имитирующий фантастику 30-х, выполненный в стилистике того самого журнала Гернсбэка – Amazing Stories фильм завораживает. Мир Sky Captain – это мир огромных дирижаблей, швартующихся к башне Empire State Building, колоссальных роботов, слепленных из цилиндров и параллелепипедов, машущих крыльями самолетов, способных нырять под воду, гигантских летающих аэродромов, фантастических сооружений и удивительных мест, красивых и независимых женщин и отважных мужчин. Картина не только показывает нам фантастический мир 30-х гг., но и выполнена она в стиле кинофильмов тех лет. Слегка искусственные выцветшие краски на старой черно-белой пленке, нарочито выбеленные лица актеров, несколько архаичный монтаж, мистическое сияние, скрывающее огрехи декораторов. Впрочем, собственно декораторов в фильме и не было: от начала и до конца – это компьютерное произведение, живых актеров можно пересчитать по пальцам одной руки, бóльшую часть времени в кадре один-два человека – главные герои картины. И надо отдать должное Джуду Лоу, Гвинет Пэлтроу и Анжелине Джоли – они великолепно вписали в антураж Sky Captain и отлично скопировали манеру игры звезд экрана 30–40-х годов. Особенно хочется отметить Пэлтроу, ее героиня необычайно обаятельна.



Несмотря на достаточно простую фабулу, фильм имеет двойное дно. В нем пародируются не только знаменитые комиксы и старые н/ф ленты, но и некоторые кинокартины современности. Лично мне искать эти отсылки было очень приятно. Впрочем, я отдаю себе отчет в том, что многим фильм может активно не понравиться. Что ж, значит это просто не ваше.

Олег Данилов



ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Paramount Pictures, 2004

Web-сайт www.skycaptain.com

Режиссер Керри Конран

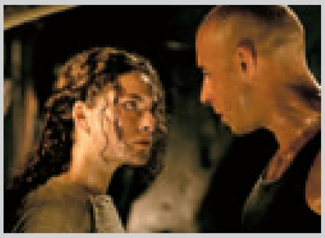
В ролях Джуд Лоу (Джой «Небесный капитан» Салливан), Гвинет Пэлтроу (Полли Перкинс), Анжелина Джоли (командор Франческа «Фрэнки» Кук), Джованни Рибизи (Декс Диарборн), Линг Бай (мистическая женщина)

Chronicles of Riddick/ «Хроники Риддика»

Признаюсь честно, «Черную дыру», где впервые на экране появился некто Ричард Б. Риддик, я не смотрел. Говорят, что Pitch Black (так фильм назывался в оригинале) посчитали чуть ли не супероткрытием новой sci-fi вселенной, которая могла бы претендовать на звание Star Wars XXI века. А для Вина Дизеля он стал стартовой площадкой на пути к всемирной славе.



Посему продюсеры не поскупились на серьезные инвестиции (110 млн долларов) в сиквел, рассчитывая на то, что за счет сообщества фанов, образовавшегося после показа первой картины, и других сочувствующих они отобьют денежку и заработают еще. Увы,



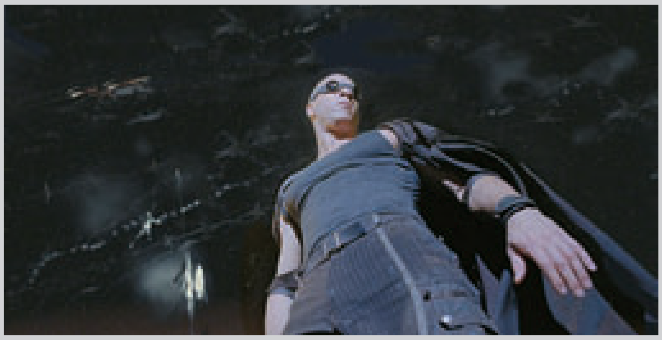
их надеждам сбыться не было суждено, и «Риддик» пролетел, как фанера над Парижем, едва собрав половину затраченных средств.

В чем же причина провала? По-моему, в том, что по всем параметрам он оказался совершенно средненьким. Но ведь толпа ожидала чего-то из ряда вон выходящего. Да и главный тезис первого фильма: «Зло может быть побеждено только злом» – как-то не прозвучал. «Машина смерти» в лице Ричарда Б. Риддика здесь проявляет чувства, присущие нормальному человеку, хотя и валит врагов направо и налево.

Попытка развить новую киновселенную воспринимается как довольно беспомощная. Плодотворных идей не хватает, что ли? Смотришь «Риддика» – и то «Дюну» вспоминаешь, то «Звездные войны», то даже «Властелина Колец». Сюжет укладывается в две строчки. Харизматичный антигерой Вина Дизеля практически в одиночку спасает мир, останавливая нашествие Некромонгеров.

Выходя из кинотеатра, я подумал: «Зачем городить огород, изобретая новые фантастические миры для кино, если есть такие замечательные литературные заготовки, как «Основание» Айзека Азимова и «Гиперион» Дэна Симмонса». Как говорится, покупай лицензию и снимай. При правильном подходе суперхит гарантирован.

Александр Птица



ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Universal Pictures, 2004

Web-сайт www.thechroniclesofriddick.com

Режиссер Дэвид Туи

В ролях Вин Дизель (Ричард Б. Риддик), Колм Феоре (Лорд Маршал), Карл Урбан (Ваако), Тэнди Ньютон (Леди Ваако), Алекса Давалос (Кира), Джуди Денч (Эреон), Ник Чинлунд (Тумс)

Around the World in 80 Days/ «Вокруг света за 80 дней»

Американцы любят road movies. Американцы любят семейные фильмы. Американцы любят Джекки Чана. Американцы любят кинозвезд. Американцы любят римейки.

Вот из таких ингредиентов взбивался новый голливудский жюльверновский коктейль для всеобщего употребления. Вкус у него, как по мне, получился пресноватым. Вроде всего намешано в нормальных пропорциях, пьется довольно приятно, однако послевкусия никакого не остается.

Команда, снимавшая нынешние «80 дней», и не намеревалась замахиваться на «Оскары», которыми была увенчана одноименная лента 1956 г. с Дэвидом Нивеном в роли Филеаса Фогга. Да и, собственно, главным героем стал не изобретатель, а его слуга, превратившийся из француза в китайца (Джекки Чан, однако!). Как вы понимаете, от сюжета романа Жюля Верна камня на камне не осталось, разве что сама идея пари о возможности совершить кругосветное путешествие за 80 дней и, стало быть, изобразить на экране экзотические красоты Индии и Китая, трущобы Сан-Франциско, перемежая их боевыми сценами в исполнении сами-знаете-кого.

М-да, последние голливудские работы Джекки Чана высоким уровнем качества не блещут, но все же «Вокруг света» куда лучше, чем «Смокинг». Вереница звезд в крохотных эпизодах (напомню, что для таких случаев существует специальный термин – «камео») безусловно оживляет картину. Созерцать Арни Шварценеггера в роли самовлюбленного турецкого принца – сплошное удовольствие. Неожиданное появление постоянного партнера Джекки по ранним гонконгским хитам толстячка Само Хунга в кульминационный момент серьезной разборки – приятный сюрприз. Проявил свой комический талант и еще один партнер Чана Оуэн Уилсон. На пару со своим братцем Люком они уморительно изобразили братьев Райт, с которыми наши путешественники встретились в пустынной глуши Дикого Запада.

Александр Птица



ВЕРДИКТ ★★★★★

Компания Buena Vista Pictures, 2004

Web-сайт disney.com/80days

Режиссер Фрэнк Корачи

В ролях Джекки Чан (Паспарту/Лау Цзин), Стив Куган (Филеас Фогг), Джим Бродбент (лорд Кельвин), Сесиль де Франс (Моник ля Рош), Ивэн Бремнер (инспектор Фикс)